

2/93

# BIT

25 Kčs

ATARI XE,XL

ATARI ST,STE

AMIGA 500 - 3000

COMMODORE 64

PC AT 286 - 486

ZX SPECTRUM

DIDAKTIK M, GAMA

MESAČNÍK PRE POUŽÍVATEĽOV DOMÁCICH POČÍTAČOV

## WING COMMANDER 2

lepšia grafika i zvuky

NÁVODY A  
MAPY K HRÁM:  
DIZZY-PRINCE  
OF YOLK FOLK  
ROBIN OF  
THE WOOD

## ŠACH-MAT

prvý šachový program  
z domácej produkcie

## KOMANDO 2

boj s nepriateľmi a s rádioaktivitou



# 3D CONSTRUCTION KIT 2.0™

PRODUKT VIRTUAL REALITY

Ak sa rád ponáraš do počítačového sveta trochu hlbšie ako ostatní, potom toto je program práve pre teba.

Vitaj v svete 3D Construction Kit 2.0™, kde sa virtual reality stáva skutočnou realitou.

3D Construction Kit 2.0™ je jediný program virtual reality dostupný pre domáce počítače.

Pomocou programu môžeš vyvíjať profesionálne VR produkty, čo uľahčuje široký výber možností zahrňujúcich:

- Editor a designer 3D objektov
- Editor zvukových efektov
- Podprogramy pre tvorbu hier
- Možnosť kresliť 'mimo' obrazovku
- Automatická funkcia VCR playback
- Knižnica klipov s katalógom farieb



Navrhni si dom svojich snov a prezri si ho z vtáčej perspektívy.



A čo takto kuchyňa? Pomocou 3D Construction Kit 2.0 je ľahké vytvoriť si ju podľa svojich predstáv.



"Vytvárací" panel obsahuje prehľadné ikony, ovládané myšou. Žiadne zložité programovanie - to raz a prevždy skončilo!



A keď už máš objekt vytvorený, môžeš si ho jednoducho zafarbiť farbou vybranou z palety.



Vytvor si autá, ľudí - či dokonca slona! A pre lepší výsledný efekt to všetko umiestni na vhodné pozadie a rozanimuj.



Sim-city? Urob si svoje vlastné a prejdí sa po ňom. A nezabudni na to, že 3D Construction Kit 2.0 má data disk plný hotových objektov, ktoré čakajú len na tvoje použitie.



Vieme, že radosť z kúpy nového programu môže pokaziť nutnosť prehryzať sa ozrtným manuálom skôr, než začne samotná práca s programom. Preto balenie obsahuje aj krátku úvodnú videokazetu, ktorá pomôže rýchlo pochopiť, ako sa má 3D Construction Kit 2.0 ovládať. Videokazeta predvedie ako možno vytvárať, presúvať a spájať objekty, navrhovať krajiny a samozrejme zhotovovať svoje vlastné hry! Obsahuje tiež letmý prehľad niektorých fantastických výsledkov práce s programom, ktoré je možné dosiahnuť len praxou.

DOMARK

ULTRASOFT

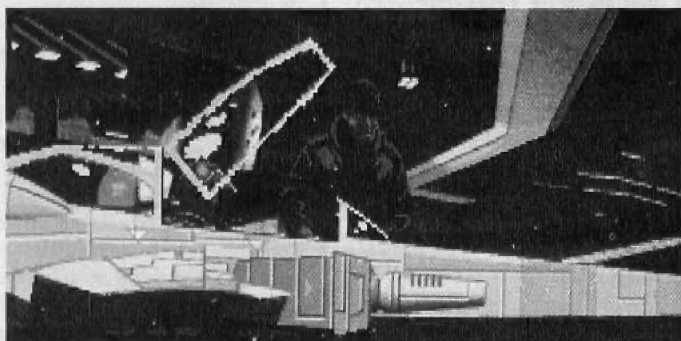
AUTORIZOVANÝ DISTRIBÚTOR:  
ULTRASOFT spol.s r.o.,  
P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15,  
TEL. 07/498461



# OBSAH ČÍSLA 2/93

## PRAVIDELNÉ RUBRIKY

- 04 Listáreň  
05 Zo softwarových kuchýň  
06 Prvá pomoc  
07 Návod ku hre ..... NIGHT RAIDER (druhá časť)  
10 Rozhovor s autorom ..... SLAVOMÍR LÁBSKY (druhá časť)  
11 Rebríčky najúspešnejších hier  
12 Návod ku hre ..... DIZZY - PRINCE OF YOLK FOLK, ROBIN OF THE WOOD, ARCHON 2  
16 Návod ku hre ..... F14 TOMCAT  
17 Tipy a triky ..... POKE DO HIER PRE ZX SPECTRUM (6)  
20 Poster ..... KOMANDO 2  
23 Oprášené programy ..... AMAUROTE  
24 Adventure znamená dobrodružstvo MONKEY ISLAND 2 LE CHUCK'S REVENGE (druhá časť)  
28 Recenzia systémového programu ..... MAT 2.0  
29 Z koša na odpadky ..... DONALD'S ALPHABET CHASE  
30 Čo nás čaká (a neminie ?) ..... ŠACH - MAT  
31 Súťaž ..... PRVÁ CENA: SEGA MASTER SYSTEM  
34 Programujeme v strojovom kóde ..... INŠTRUKCIE PRE LOGICKÉ OPERÁCIE  
35 Zázraky v Basicu ..... HUDBA Z BASICU

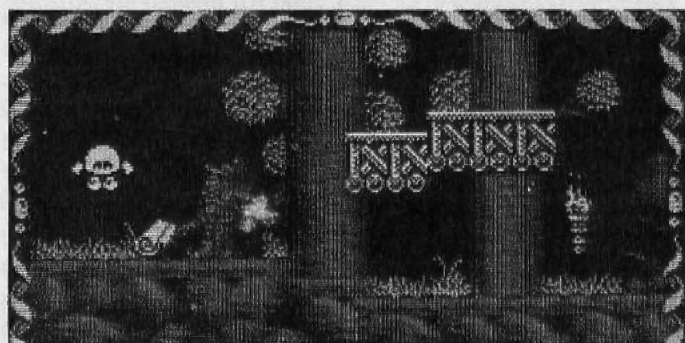
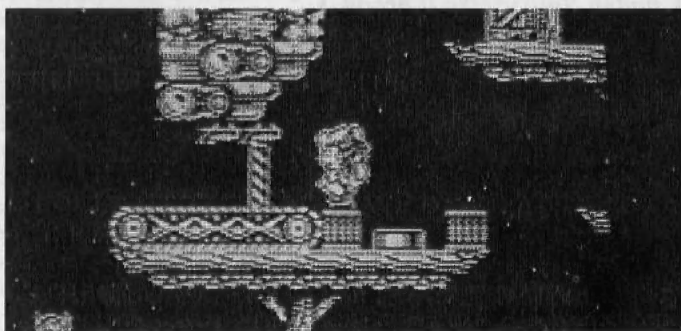


### RECENZIE

- 14 KOMANDO 2  
15 GRAND PRIX UNLIMITED  
18 JONNY'S QUEST  
26 POTSWORTH  
27 BUFFALO BILL'S WILD WEST SHOW

### MEGA RECENZIE

- 08 WING  
COMMANDER  
32 WING  
COMMANDER 2



- ### MAPY HIER
- 19 DIZZY - PRINCE OF YOLK  
FOLK  
22 ROBIN OF THE WOOD

## BIT

Časopis pre používateľov domácich počítačov so zameraním prevažne na herný a systémový software.

Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka. 17. číslo (2/93)

Adresa redakcie: BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15; Telefón: 07/498 461

Tlač: Slovenská Grafia a.s., Pekná cesta 10, 835 03 Bratislava; Distribúcia: PNS, MEDIAPRINT - KAPA, ULTRASOFT a súkromní kolportéri  
ISSN: 1210-0242; Registračné číslo MK SR: 298/90; MIČ: 49 049

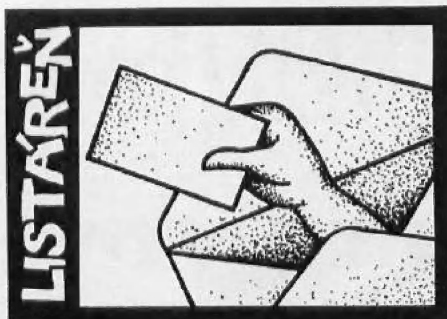
Cena jedného čísla: 25,- Kčs, polročné predplatné: 150,- Kčs, celoročné predplatné: 288,- Kčs

Objednávky na predplatu prijíma: BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15; Šéfredaktor: Ludovít Wittek;

Redaktor: Ivo Slávik; Grafická úprava: Viktor Kubal ml.; Technický redaktor: Miroslav Janov; Fotografie: František Petriska

Neobjednané príspevky redakcia nevracia. Vydáva: ULTRASOFT, spol.s r.o., P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15

Podávanie novinových zásielok povolené Riaditeľstvom pôšt Bratislava č.j. 3 410 dňa 11.11.1991.



# ZAMLČOVANIE HIER NA C64

AKÚ KARTU A MONITOR POTREBUJEME K IBM PC?

BUDEME MAŤ BIT KAŽDÉ DVA TÝŽDNE?

Vážená redakčná rada časopisu BIT!

Chcel by som Vás upozorniť na jednu závažnú skutočnosť a tou je zamlčovanie existencie určitých hier na COMMODORE 64. Nechcem tvrdiť, že ide o zámer, ale vo všetkých čísľach BITu, ktoré vlastním, (2/92 a 7/92 mi chýbajú) sa nachádza vždy aspoň jedna hra, pri ktorej nie je napísané, že existuje aj na C64. Myslíte si - maličkosť, ale dôsledok je taký, že commodoristi tieto hry nezahŕňajú, pretože si myslia, že na C64 neexistujú. A tak ochudobňujú sami seba. Uvádzam tu všetky hry, o ktorých viem, že existujú aj na C64 (prevažne len na disketách) a ktorých recenzie ste uverejnili bez toho, že by ste uviedli ich existenciu na C64. Sú to tieto 'utajované' hry:

- 10/91 - THUNDERJAWS
- 11/91 - DICK TRACY
- 11/91 - ALIEN STORM
- 12/91 - ELVIRA
- 1/92 - TOMAHAWK
- 1/92 - BEVERLY HILLS COP
- 3/92 - CISCO HEAT
- 4/92 - HIGHWAY ENCOUNTER
- 5/92 - R.B.I. 2
- 6/92 - ROCKET RANGER
- 8/92 - ROAD RUNNER
- 9/92 - MIAMI CHASE
- 9/92 - SKY HIGH STUNTMAN

Dúfam, že uverejníte ich názvy s prípadným ospravedlnením sa všetkým commodoristom. "Len silní si dokážu priznať chyby" (Eudové príslovie).

**Jozef MALINA,  
MOJMÍROVCE**

List uverejňujeme a ospravedlňujeme sa všetkým commodoristom na tejto planéte. Veľmi nás to mrzí.

Vážená redakcie BITu!

Koupil jsem si Váš časopis 10/92, ve kterém jste dělali recenzi Vaší hry PHANTOM F4 I, II. Tuto hru jste ohodnotili velmi vy-

soce, avšak kvalita této hry tomu zdaleka neodpovídá, zvlášť když porovnáme tuto hru s hrou ELVIRA 2, která dostala ohodnocení daleko menší, avšak podle mého názoru je kvalitnější z grafické stránky i v hratelnosti. Nevím, jestli hodnotíte hry na Amigu stejně jako na ZX Spectrum, ale můj názor je takový, že hru PHANTOM F4 chcete díky svému ohodnocení snadněji prodat!!! S pozdravem

**Martin VALENTA,  
PRAHA**

Je úplne samozrejmé, že hry na 8-bitové počítače sa hodnotia inými kritériami, ako hry na 16 a 32-bitové stroje. ELVIRA 2 si nezaslúhuje úplné absolútorium, pretože spôsob ovládania tejto hry považujem za dosť nešťastne riešený. Tým samozrejme netvrdím, že je to ako celok zlá hra. Má veľmi dobrú grafiku a mnoho iných predností. Na druhej strane od takého ZX Spectra nemôžeme požadovať grafiku a zvuk na podobnej úrovni, pretože tento počítač na to jednoducho nemá. Ak však na ZX Spectrum niekto naprogramuje hru, ktorá je na hranici možnosti tohto počítača, nevidím dôvod, prečo by sa taká hra nemohla vysoko ohodnotiť. Keby bol rovnaký meter na všetky typy počítačov, potom by 8-bitové hry nemohli v žiadnom prípade získať viac, ako 10 až 20%. Toto od nás chcete?

Vážená redakcie, chci Vás poprosit o radu. Mám v plánu koupit si počítač třídy IBM PC a nemám zcela jasno v otázce graf. karet a monitorů. Například koupím sestavu s VGA 256kb a VGA mono monitorem. Nebudu mít problémy jako u ATARI ST, že na tomto monitoru nepůjde spustit žádná hra? Nebo si budu později tuto

kartu rozšiřovat na SVGA, nebudu si muset koupit jiný monitor? Atd., atd.

**Radim PEŘINA,  
BARTOŠOVICE**

Problémy so spúšťaním hier na mono monitore nie sú, ale zážitok z hry sa rozhodne nevyrovná color monitoru. Preto si nekupuj ani mono monitor, ani obyčajnú VGA kartu s 256kB. SuperVGA karty s 512kB video RAM sú už dnes natoľko lacné, že cenový rozdiel medzi VGA a SVGA nie je ani 500 korún. Pri nákupe si však daj pozor na typ karty. Trvaj na tom, aby to bola karta TRIDENT, PARADISE, VIDEO 7, ATI WONDER, EVEREX, alebo TSENG. Karty OAK, REALTEK a pod. nekupuj, aj keď ich možnosti sú úplne rovnaké. Ide čiste o softwarovú kompatibilitu. Všetky tvoje otázky okolo kompatibility monitora a grafickej karty vyrieši nákup farebného SVGA multifrekvenčného monitora, ktorý si automaticky nastavuje horizontálnu i vertikálnu frekvenciu podľa potreby. Cenovo prístupný je iba 14-palcový monitor, ktorý však nezobrazí rozlíšenie 1024x768, ale iba 800x600 bodov. Toto všetko ti určite vysvetlia technici firmy, u ktorej budeš chcieť počítač kúpiť.

Vážená redakcia!!! kupujem si Váš časopis a celkom sa mi páči, ale mám pre Vás jednu otázku. Som majiteľom počítača SAM COUPÉ a chcel by som sa dozvedieť, či v blízkej budúcnosti nebudete uverejňovať recenzie, návody a mapy ku hrám na SAM COUPÉ. Myslím si, že nie som sám, koho by to zaujímalo.

**Marián PAVLÍK,  
LEVICE**

Sám určite nie si, aj keď máš doma SAMa. Ak som sa nepomýlil, si druhý SA-

Mista, čo sa nám ozval. Fakt si myslíš, že to má význam? Na môj vkus je u nás majiteľov SAMa príliš málo. Okrem toho, SAMisti nie sú úplne ochudobnení, keďže väčšina hier na ZX Spectrum funguje aj na tomto počítači.

Milá redakcia, chcel by som sa spýtať, prečo tento časopis vychádza iba raz do mesiaca. Mohol by vychádzať dvakrát. Je to veľmi dobrý časopis, rád si ho kupujem. Aj keď sám nemám počítač, ale čoskoro si ho kúpim.

**Miroslav VALIGURA,  
PREŠOV**

Také niečo sotva prichádza do úvahy. Najprv musíme zvýšiť náklad, čo priamo súvisí s predajnosťou časopisu a počtom strán pred platiteľov. Z toho vyplýva, že kvalitu a rozsah BITu môžeš ovplyvniť jedine ty a ostatní jeho čitatelia. Potom plánujeme zvýšiť počet strán na 60 až 80. Až keď sa toto podarí, môžeme uvažovať o vydávaní časopisu dvakrát do mesiaca.

Vážená redakcia, čítam Váš i náš časopis. Je to dobrý časopis, ale mrzí ma zhoršenie kvality stránok. Vlastným počítač ATARI 65XE. Počul som, že sa vytvárajú verzie Powermongera, Lemmingsov, Elite a Shadow of the Beast na naše 8-bitové Atari. Chcel by som sa opýtať redakcie, či o tom niečo počula, či je to pravda.

Atari is number one!

**Michal MASICA,  
KOŠICE**

Redakcia o ničom takom nepočula a nechce sa jej veriť, že by to mohla byť pravda. Aj keď Vám to skutočne veľmi prajeme.



# LACNÉ ZAHRAŇIČNÉ ORIGINÁLY NAKÚPITE OD ULTRASOFTU!

## PINBALL FANTASIES - NAJLEPŠÍ PINBALL HISTÓRIE

## SABRE TEAM - NOVÁ LAHÔDKA PRE STRATÉGOV

☐ Najväčšia a najradostnejšia novinka prichádza od firmy ULTRASOFT. Po dohode s renomovanými britskými firmami OCEAN, DOMARK a GREMLIN prišla na český a slovenský trh ucelená ponuka originálnych programov. Konečne sa splní sen stoviek hráčov, ktorí písali do BITu žiadosti o poskytnutie adries, na ktorých by sa dali kúpiť originálne zahraničné hry. Doteraz sme im nemohli vyhovieť, pretože ucelenú ponuku v takom širokom rozsahu nikto nemal. Ponúkať sa budú hry pre ZX Spectrum - kazeta, C64 - kazeta, C64 - disketa, Atari ST, Amiga a IBM PC a kompatibilné. Zatiaľ bude všetko v angličtine, to znamená programy budú v pôvodnej anglickej verzii s anglickým manuálom. Čoskoro sa však začnú robiť preklady nápisov v hrách a preklady manuálov do češtiny a slovenčiny. Najväčšou bombou ale budú disketové verzie pre jednotky D40, D80 a počítač Didaktik Kompakt. Disketové verzie a preklady manuálov či hier zatiaľ nie sú k dispozícii, pretože firma ULTRASOFT má záujem o čo najrýchlejšie uvedenie zahraničných programov na český a slovenský trh, aby vyhovela svojim zákazníkom.

Žijeme ťažké obdobie transformácie ekonomiky a hlbokkej recesie, v dôsledku čoho má veľa ľudí dosť hlboko do vrecka. Preto najzaujímavejšou informáciou budú ceny týchto programov. V tomto smere mám pre všetkých záujemcov veľmi dobrú správu. Napríklad originálne hry pre

ZX Spectrum od firmy GREMLIN budú stáť iba 249 korún! Z toho vyplýva, že ceny budú porovnateľné s bežnou produkciou firmy ULTRASOFT.

Veľmi zaujímavé budú z cenového hľadiska tzv. kolekcie. Kolekcia je väčšie množstvo hier, ktorá sa predáva so zľavou, takže jedna hra bude stáť zákazníka oveľa menej peňazí, ako keby si ich kupoval jednotlivo. Tu by som chcel upriamiť pozornosť hlavne na kolekciu

### CHART ATTACK,

pre ZX Spectrum, ktorá stojí len 699 korún a pritom obsahuje až 5 špičkových hier: LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE, IMPOSSAMOLE, SHADOW OF THE BEAST, SUPERCARS a GHOULS' N'GHOSTS. Jednoduchým prepočtom môžeme zistiť, že jedna originálna hra z tejto kolekcie stojí iba 140 korún!

Najväčšiu radosť budú mať zrejme majitelia C64, ktorým zatiaľ nikto nevyšiel v ústrety natoľko, aby im ponúkol kvalitné nové hry. Teraz si budú môcť kúpiť také hity, ako sú THE ADDAMS FAMILY, HOOK, WWF WRESTLEMANIA, atď. K dispozícii sú verzie na kazetách pre majiteľov datarekordérov, ako aj verzie na disketách pre majiteľov disketových jednotiek. Disketové verzie sú o niečo drahšie, pretože v Británii majú takúto cenovú politiku a firma ULTRASOFT sa jej musí prispôbiť. (Disketové verzie pre ZX Spectrum a D40, D80 a Kompakt budú stáť rovnako, ako verzie na kazetách.)

Medzi našimi užívateľ-

mi sa pohybuje veľké množstvo zahraničných programov, aj keď ich tu nikto nepredával. Sú to tzv. pirátske kópie, ktoré sa dajú veľmi lacno kúpiť. Je to tým, že piráti neplatia štátu dane a najmä tým, že neplatia autorovi honoráre. A pritom autor si pár korún z každého predaného kusu zaslúži, veď sa na hre poriadne nadrel. Okrem toho piráti neposkytujú k svojim hrám návody na použitie ani záruku. Naproti tomu originálne hry sú zaručene bezchybné verzie s návodom na použitie. Ak by bol náhodou program nahratý na vadnom pamäťovom médiu (kazete alebo diske), firma ULTRASOFT vymení vadný kus za dobrý nový. Zákazník má tak záruku, že mu zakúpený program bude dobre slúžiť a že o svoje peniaze nepríde.

Samozrejme, nezostane iba pri spomínaných troch firmách, ale ponuka programov sa bude naďalej rozširovať o produkciu ďalších zahraničných softwarových distribútorov, takže v dohľadnej dobe by sa mala ponuka programov od firmy ULTRASOFT vyrovnáť ponuke špičkových západných softwarových predajcov.

☐ Jedným z prvých systémových programov od firmy DOMARK, ktorý príde na náš trh, bude 3D CONSTRUCTION KIT 2.0. Súčasťou dodávky je videokazeta, na ktorej sú demonštračné ukážky použitia programu. Ide o program na tvorbu kvázireálneho sveta, ktorý sa skladá z množstva vektorových útvarov. Program je určený

tým, ktorí majú trochu hlbší záujem o využitie počítača, ako iba o pasívne používanie hotových programov. Súčasťou KITu je manipulátor s trojrozmernými objektami, manipulátor so zvukovými efektami, utilita pre tvorbu hier, utilita pre tvorbu animácie, rozsiahly katalóg hotových farebných útvarov, atď.

☐ Firma THALION nedávno dokončila motocyklové preteky s názvom NO SECOND PRIZE. Hra má čiste vektorovú grafiku, vďaka čomu je veľmi rýchla a má aj dobrú hrateľnosť. Bohužiaľ vektorová grafika asi príliš nepoteší fanúšikov realistických simulátorov. Nevýhodou je aj to, že hru nemôžu hrať dvaja hráči súčasne.

☐ Skutočnou bombou sa určite čoskoro stane PINBALL FANTASIES od firmy 21st CENTURY. Super grafika, super zvukové efekty, iba hudba sa údajne po určitom čase začne zdať príliš jednotvárná.

☐ Po LASER SQUADE pre IBM PC urobila firma KRISALIS ďalšiu bojovostategickú hru, tentoraz pre Amigu. Volá sa SABRE TEAM a jej námet pochádza z u nás neznámej stolnej vojnovnej hry. Veľká variabilnosť misí umožňuje vytváranie veľmi zaujímavých bojových potýčiek. Hra má jednoduché ovládanie, ktoré sa dá zvládnuť vo veľmi krátkom čase. Odborníci na strategické hry oceňujú najmä veľkú zábavnosť a originalitu.







**MÁ NIEKTO KÓDY  
NA MANIAC  
MANSION  
A ZAK  
MC KRACKEN?**

**KTO POŠLE  
KÓDY NA  
DETECTIVE  
A GREMLINS  
PRE C64?**

## OTÁZKY

## TRETÍ LEVEL V SIGMA 7 KONEČNE VYRIEŠENÝ!

**2132:** Vlastným počítačom kompatibilným s IBM PC-AT a hru ZAK MC KRACKEN. V nej som podľa návodu v BITe 10 a 11/91 postúpil dosť ďaleko. Došiel som až tam, kde som hodil modrý kryštál do schránky na 14-ej Avenue a mal som odletieť do Londýna. To sa mi nepodarilo, lebo terminál na letisku odo mňa žiadal nejaký kód. Ten samozrejme neviem, preto žiadam radu, ako na to.

**Maroš DZIAK, TREBIŠOV**

**2133:** Vlastným počítačom IBM PC a mám problémy s hrou MANIAC MANSION. V čísle 9/92 bol uverejnený návod k tejto hre, ale bez kódov sa hra nedá na PC vyhrať.

**Filip FORMAN,  
BRATISLAVA**

**2134:** Mám jeden problém. Vlastným Commodore 64 a hru THE DETECTIVE. Neviem ju však dohrať do konca. Nemá niekto návod?

**Miroslav UDAI, LEVICE**

**2135:** Som vlastníkom počítača C64 a mám hru GREMLINS, ktorú nemôžem hrať, pretože neviem na ňu kód. Prosim, poraďte mi.

**Marek ULMAN, NOVÁKY**

**2136:** Mám tieto otázky:  
a) Ako mám postupovať v hre WAR IN MIDDLE EARTH?

b) Ako mám prejsť cez bombu v hre SABRINA?

c) Ako treba postupovať pri hre BLOODWYCH

d) Aké je ovládanie hry F16 COMBAT PILOT?

e) Ako sa má správne hrať ASTERIX?

**Pavel ŠVANDA, KOŠICE**

**2137:** V hre NINJA TURTLES si neviem poradiť so vstupným štvormiestnym kódom. Pripomínam, že ide o diskovú verziu pre Commodore 64 a kódy sa

musia zadávať podľa tabuľky.

**Ján BAŠNÁR,  
TURÁ LÚKA**

**2138:** Mám problém s hrou THE SPY WHO LOVED ME. V 6-om leveli musím nájsť 5-ciferné číslo, ktoré som už našiel. Ale potom musím nájsť dve 6-ciferné čísla. Ak ich neurčím za určitý čas, alebo ich určím nesprávne, hra končí. Vlastným počítačom Amiga 500.

**Martin STUDENIČ,  
BRATISLAVA**

**2139:** Vlastným Atari 65XE a mám tieto problémy:  
a) Na začiatku hry NINJA COMMANDO sa objaví správa o tom, že mám na výber 0-9 životov. Medzi šípkami svieti 2. Neviem, ako zapnúť viacej, než dva životy.

b) Neviem, ako spustiť strelbu v hre FIGHTER PILOT II.

**Michal MASICA,  
KOŠICE**

## ODPOVEDE

**4052:** Četl jsem odpověď na tuto otázku a přišel jsem na to, že tento postup je špatný. (Třetí kolo hry SIGMA 7). Ve druhém kole tankodromu se občas stává, že některé body nejdou sebrat. Zapamatuj si obrazec, který vytvářejí, protože ten pak musíš ve třetím kole vytvořit tak, že když je na místě části budoucího obrazce žlutý čtvereček, sedni na něj a takto pokračuj, dokud obrazec, který si viděl na tankodromu, nebude sestaven.

**Josef TUHÁČEK,  
PŘÍBRAM**

**8082:** Předvolba se ti proto sama aktivuje, protože máš dlouho stlačené

FIRE.

**Roman DELL, BRNO**

**8083:** Kód na hru SENDA SALVAJE 2 je asi PLATANON.

**Vladislav EALÍK,  
LOVINOBAŇA**

**8085:** Ve druhé místnosti hry HAMMERFIST je potřeba zabít strážce, dokud se neobjeví hlášení SECURITY SYSTEM BREACHED. Potom si stoupneme k mříži, klávesou SPACE se k ní obrátíme a pomocí 'UP' + 'FIRE' vejdem do třetí místnosti.

**Jan VÍTEK, RUDLICE**

**A104:** V Spellbunde choď do výfahu a vyvez sa na strechu. Tu zober sivú fľašku 100% alkohol a daj ju Florinovi the Dwarf. Hneď si ju zober, energia sa ti doplní na 100%. Zober na streche prútk. Je čarovný. Keď budeš v blízkosti nejakej osoby, môžeš ju uspať, alebo oživiť. Dávaj postavám potraviny a šťastie. Keď im nebudeš dávať koľko potrebujú, hra končí.

**Juraj KOVÁRIK,  
BRATISLAVA**

**A109:** DONALD DUCK je hra pre tých najmenších a jej hlavnou ideou je zarábanie dolárov, za ktoré si potom zariaďuješ byt rôznymi zábavnými vecami. Ak nechceš zaošťať za svetom, zožeň si radšej hru DUCK TALES!

**Ján BAŠNÁR, TURÁ LÚKA**

**A110:** Musíš zastrelit aspoň 10 kostlivcov, ktorí lezou ze země. Z každého kostlivca zbyde čtvereček s lebkou. Ty seber a až jich budeš mať 10, nahážeš je do ohně v propasti v místnosti s kuličkou. Obyčejnými strelami zlikviduj potvora, která se z propasti vynoří.

Seber trojzubec a kuličku. Jdi doprava, dokud nedojdeš k drakovi. Toho přemůžeš střelami typu trojzubec. Seber klíč a dojdeš k železným dveřím, které jsou nalevo v 2.patře. Dveře pomocí klíče otevři, vejdí, přepni na nesmrtnost (srdce) a spadni do propasti. Dál si už snad poradíš.

**Adam a Josef RIEGEROVI,  
JILEMNICE**

**A111:** Nejdřív musíš do úzké chodby vedle televizoru vpustit 3 potvory. Potom se podívej televizorem (u knoflíku zmáčkní a nahoru) na druhou obrazovku, kterou najdeš a na ní budou 3 čísla. No a to je ten kód.

**Štěpán ROH, MODŘANY**

**A113:** Při hře LORDS OF CHAOS treba postupovať takto:

1) Po nahratí zvolíme ovládanie. Pohyb v menu je pomocou Q, A a SPACE.

2) V ďalšom menu zvolíme DESIGN WIZARD. Tu sa pohybujeme po NONE a podľa toho, kde sme nastavení (1,2,3,4), meníme vlastnosti 1,2,3, alebo 4-ému čarodějníkovi. Uvediem vysvetlenie jednotlivých položiek.

NAME: zmena mena čarodějníka

CHARACTER: zmena vlastností čarodějníka

SPELLS: výber kúziel

EXIT: návrat

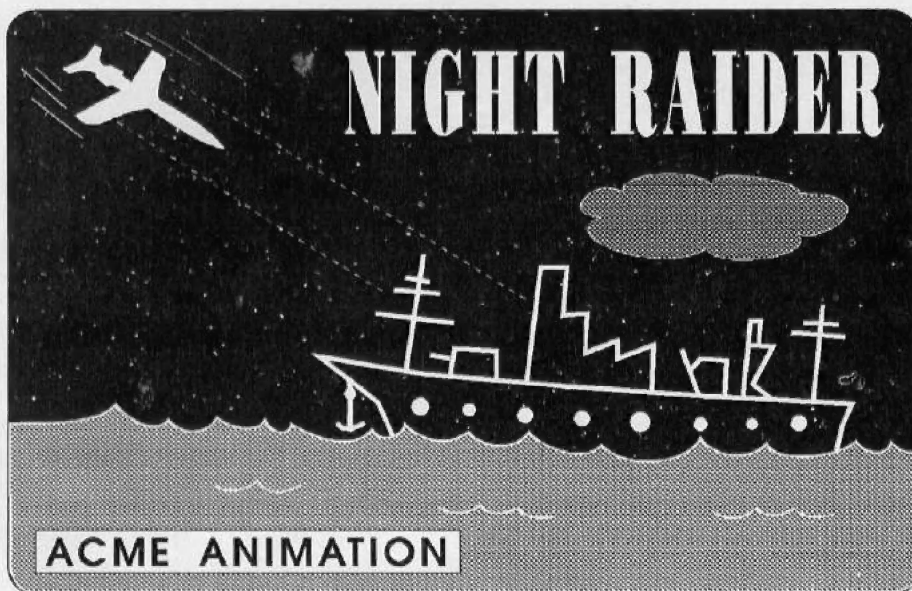
V CHARACTER zvyšujeme alebo znižujeme hodnotu vlastností (napr. sila, schopnosť bojovať, ...).

V SPELLS vyberieme potrebné kúzla.

3) Keď chceme hrať samotnú hru, zvolíme LOAD SCENARIO, kde vyberieme scenár 1,2, alebo 3. Pustíme kazetu a prvý súbor vynecháme, pretože to je DESIGNER. Hneď za ním sú nahraté jednotlivé scenáre.

**Andrej GALAUNER,  
BRATISLAVA**





## ACME ANIMATION

### (Druhá část)

**FRONT VIEW** - čelní pohled je základním pohledem z letadla a vyvolá se klávesou "1". V horní části obrazu je výhled z kabiny. Dole je panel s těmito přístroji (zleva):

- **výškoměr**, ukazuje ve stopách, nejkratší ručička v tisících, střední ve stovkách, dlouhá v desítkách
- **rychloměr** - ukazuje v mílích za hodinu, není moc potřeba
- **Umělý horizont** - ukazuje podélný i příčný sklon letadla
- **variometr** - přístroj ukazující stoupání a klesání

hranaté přístroje zleva:

- **počítadlo nábojů**, max je 350, doplnění možné na Ark Royal
- **indikátor nebezpečí** - u skutečného letadla není - ukazuje světlicím číslem na pracoviště, kde se něco děje
- **kompas** - ukazuje kurs letadla, svislá čára ve stupnici označuje kurs cíle označeného na mapě
- **indikátor polohy kormidel** - není moc potřeba

Při stlačení klávesy SPACE se přepne na střelbu předním kulometem, objeví se zaměřovač a řízení je zablokováno tak jak bylo nastaveno.

**REAR VIEW** - zadní pohled si zapnete klávesou "4". Je to pohled ze stanoviště zadního střelce. Uprostřed je zaměřovač kulometu, dole je vlevo počítadlo nábojů, vpravo indikátor nebezpečí, obojí stejně jako vpředu.

**PANEL** - po stlačení klávesy "2" uvidíme zhasnutý ovládací panel motoru a skupin. Rozsvítit ho musíme vypínačem v levém dolním

rohu. Volba ovládacího prvku se provádí šipkou posouvanou joystickem nebo klávesami Z, X, N, J. Vlastní zásah lze provést buď tak, že držíme stlačené FIRE a současně posouváme šipku a s ní páčku, nebo nastavíme šipku do požadované polohy a po stlačení FIRE se páčka posune na místo šipky. Na vypínače stačí najet šipkou a stlačit FIRE.

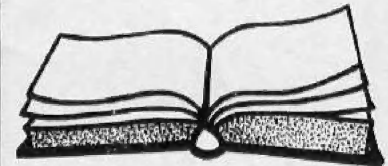
Na rozsvíceném panelu vidíte tyto přístroje (zleva shora):

- **vypínač zapalování**
- **tlakoměr oleje**
- **1, 2, 3 - palivoměry**, střední č.2 je hlavní nádrž
- **pod sebou tři tlačítka s kontrolkami pro přepínání nádrží 1, 2, 3**
- **plynová páka** (svislá šterbina), nahoře je plný plyn  
druhá řada:
  - **teploměr oleje**
  - **otáčkoměr**
  - **pod sebou čtyři páky** - shora - **hlavní podvozek U** - zatažen, **zámek křídél** (letadlo se v lodi parkovalo se složenými křídly dozadu, tento zámek tedy mu sí být vždy za letu uzavřen!!), **dále páka zadního podvozku a páka brzdícího háku**
- **pod otáčkoměrem je vypínač přistávacích světel**, pod ním **páka závěsu torpeda**
- **pod přepínači nádrží je již zmíněný varovný přístroj**, pod ním je **páka sytiče**, zcela vlevo dole je **vypínač osvětlení panelu**.

Panel je opatřen vcelku srozumitelnými anglickými popisy, pro úplnost uvádím překlad:

ignition	- zapalování
on/off	- zapnuto/vypnuto
port	- na pravoboku
main	- hlavní
strbd	- (starbord) - na levoboku
oil pres	- oil pressure - tlak oleje

## NAVOD KU HRE



tank	- nádrž
oil temp	- (oil temperature)
	- teplota oleje
rpm	- (rotations per minute)
	- otáčky za minutu
land gear	- přistávací podvozek
tail wheel	- zadní kolečko
wing lock	- zámek křídél
arrester	- zachycovač, brzdící hák
load torpedo	- nabití torpeda
landing lights	- přistávací světla
full/idle	- plný/naprázdko
lean/rich	- chudá/bohatá směs (sytič)
Y/N	- ano/ne
U/D - up/down	- nahoře/dole nebo otevřít/zamknout u zámků křídél

**MAPA** - po stlačení klávesy "B" se objeví mapa, na které jsou vyznačeny polohy Ark Royal, Bismarka, svazů nepřátelských bombardérů Dornier, konvoje, ponorky, pevnina, ostrovy. Skupinami teček jsou vyznačena minová pole. Šipkou se nastavuje křížek, který slouží k označení cíle, na který je pak letadlo navigováno. V levém dolním rohu je kompas, vlastní poloha je vyznačena siluetou letadla inverzně. Polohy jsou neustále aktualizovány zpravodajskou službou, přesto však nemusí být na mapě zaneseno vše.

### POPIS JEDNOTLIVÝH SITUACÍ:

**START** - rozsvítíme panel přístrojů, zkontrolujeme vysunutí podvozku, uzamčení křídél a otevření hlavní nádrže. Nastavíme plný plyn a sytič na bohatou směs. Nakonec zapneme zapalování. Počkáme, až se ustálí teplota a tlak oleje a pak přepneme na FRONT VIEW. Stiskneme klávesu "K", tím je dán povel k uvolnění letadla. Necháme letadlo rozběhnout po palubě, a pak na konci jemně přitáhneme nahoru. Letadlo necháme mírně stoupat a vrátíme se k panelu. Zatahneme podvozky, uberme plyn na 3/4 a sytič na 1/2 a nakonec panel zhasneme. Po přepnutí na front view nesmí svítit kontrolka č. 2.

(pokračovanie v budúcom čísle)





Konečne máme tú česť predstaviť Vám jednu z najlepších firiem v oblasti 16-bitových hier, americkú firmu ORIGIN. Jej riaditeľom a najlepším programátorom je Chris ROBERTS, ktorý je veľkým odborníkom na tvorbu dokonalého trojrozmerného zobrazenia. Takmer každá hra od ORIGINu sa vyvíja viac ako jeden rok. Kvalita je pre firmu dôležitejšia, než kvantita (množstvo). Táto taktika sa im plne vypláca. Ich hry sa vynikajúco predávajú po celom svete a hráči od nich nikdy neodídu skôr, kým ich nevyhrajú do konca. Najslávnejším titulom od ORIGINu je WING COMMANDER. Námet tejto hry je vymyslený tak dokonale, že bola podľa neho vydaná úspešná kniha.

V ďalekej budúcnosti, keď vo vesmíre už existuje veľa vesmírnych staníc a lieta v ňom obrovské množstvo veľkých i malých kozmických lodí, došlo k vojne na život a na smrť. Dobře vyvinutú ľudskú civilizáciu napadla lepšie vyzbrojená civilizácia militantných KILRATHIOV, ktorý chcú získať nadvládu nad Zemou a postupne i nad celým vesmírom. Preto vyhlásili ľudom vojnu, ktorá sa odohráva skoro celá v kozme. Obe



*Spiaci kozmonauti sú v podstate jednotlivé uložené pozície hry.*



*Posledný okamih pred štartom.*



strany vybuodovali rozsiahle vojsko, ktoré pozostáva z pilotov-kozmonautov a vyrobili pre nich ľahké rakety, ktoré sú vyzbrojené kanónmi a torpédami. Raketa tohto typu sa v hre nazýva WING. My sme tiež takýmto pilotom a našou úlohou je čo najvzornejšie a najdôslednejšie plniť rozkazy nadriadených.

KILRATHIOvia sú tvory, ktoré majú normálne ľudské telo a tigriu hlavu. Mozog majú vyvinutý na úrovni, ktorá je porovnateľná s úrovňou ľudského mozgu. Sú však oveľa militantnejší a krvilačnejší, preto takmer všetka ich priemyselná produkcia a výskum je zameraná na zbrane a vojenskú techniku. KILRATHIOvia vyvinuli množstvo vlastných kozmických rakiet, ktoré majú trochu iné parametre ako rakety nás, ľudí.

WING COMMANDER dokáže vynikajúco zobrazovať trojrozmerný priestor, v ktorom lietame na kozmickej lodi. Ľudská civilizácia má, podobne ako Kilrathiovia, k dispozícii niekoľko typov lodí s rôznymi parametrami. Lietame s tým, čo nám pridelia a začneme na najjednoduchšej rakete.

Každá raketa má inú odolnosť voči strelám a inú výzbroj. Všetky rakety (naše i nepriateľské) majú na povrchu obnovovateľné štíty s rôznou ochrannou hodnotou. Tieto štíty sú napájané z palubného zdroja a pri menších zásahoch 'narastú' opäť na pôvodnú hodnotu. Ak raketa dostane niekoľko zásahov za sebou, môže dôjsť k zničeniu ochranných štítov. Po ich zničení každý zásah spôsobí deštrukciu nejakého zariadenia na rakete. Trvá to dovtedy, kým ju nezničí celkom. Na palubnej doske máme veľmi prehľadne zobrazenú schému našej rakety s vyznačením dobrých a poškodených miest, ako aj stav štítov. Ak sme zameraní na nepriateľskú raketu, môžeme na opačnej strane vidieť rovnako podrobný prierez tejto rakety. Takto sme vlastne podrobne informovaní o okamžitom technic-



*Pred každou misiou dostaneme podrobnú inštruktáž od veliteľa.*



kom stave nepriateľskej rakety.

Proti bežným nepriateľským raketám používame kanón. Väčšie lode treba likvidovať torpédami, pretože majú natoľko silné štíty, že ich paľba z kanóna nemôže preraziť. Pri boji je veľmi dôležitá rýchlosť, akou sa pohybujeme. Ak ideme veľmi pomaly, pohodlne sa nám mieri, ale veľmi ľahko nás trafi niektorý z protivníkov. Pri vyššej rýchlosti máme málo času na strelbu, ale pravdepodobnosť, že nás



Väčšinu bojových letov jazdíme vo dvojici spolu s našim podriadeným, ktorý letí vo vlastnej rakete a počúva naše rozkazy. Všetky rakety sú vybavené vysielaczkou, ktorá prenáša obraz i zvuk. Podriadenému môžeme dávať rozkazy typu 'okamžite pridať a zaútoč', 'útoč na môj cieľ', 'vráť sa na základňu', 'dodrž formáciu', atď. Spojíť sa môžeme aj s nepriateľmi, ktorí sú na dohľad. Môžeme im vynadať do 'smiešnych mačiek',

zničenú raketu, radšej ho pošleme domov na základňu. Keď je naša raketa pred výbuchom, môžeme sa kaptapultovať. Toto sa dá úspešne urobiť iba raz počas hry. Po dobre odohratej misii si uschováme pozíciu na disk. Pozície sa zobrazujú ako spiaci piloti. Ak nejakého zobudíme, nastane nahratie jeho pozície.

WING COMMANDER je jednou z najúspešnejších a najlepších počítačových hier vôbec. Je dokonalý po každej stránke. Verzia pre IBM PC vznikla v roku 1990, verzia pre Amigu v roku 1992. Ostatné počítače sa už asi nedočkajú, pretože táto hra vyžaduje veľmi výkonný hardware.



Takto vyzerá výbuch nepriateľskej rakety, keď má počítač málo voľnej pamäte. Inak je omnoho krajší!



DRALTHI je jedna z najmenej nebezpečných raket Kiltrathiov.

zasiahnu, je oveľa nižšia. Okrem tejto rýchlosti môžeme krátkodobo použiť forsáž, pri ktorej raketa môže zrýchliť až na trojnásobok maximálnej rýchlosti. Pri forsáži je veľmi veľká spotreba paliva. Cesta vesmírom sa dá skratiť. Ak v našom okolí nie je nijaká nepriateľská loď, alebo meteority, stlačíme kláves 'A'. Naša loď potom poputuje vesmírom obrovskou rýchlosťou, kým nenarazí na nepriateľov, meteority, alebo navigačný bod.



Pohľad dozadu. Okrem toho môžeme z rakety pozerat' ešte vpravo a vľavo.

alebo sa im vyhrážať, že sú 'synmi smrti'. Zvyčajná odpoveď Kiltrathiov je 'skapeš, človek', alebo 'nikdy nás neporazíte'. Je to dobrá zábava. Vysielaczkou je treba používať najmä pri pristávaní na základňu. Spojíme sa so základňou a zadáme REQUEST LANDING. Vzápätí nám základňa povolí pristátie. Ak chceme úspešne pristáť, musíme nalietať zo smeru, kde je pristávacia dráha. Po priblížení na určitú vzdialenosť pristátie prebehne automaticky. Keď budeme nalietať z opačnej strany, roztrieškame sa o základňu.

Letová fáza je vyriešená dokonale. Z rakety sa môžeme pozerat' všetkými štyrmi smermi. Rakety, na ktoré útočíme, si môžeme LOCKnúť, aby sme útočili vždy na tú istú raketu čo najintenzívnejšie. Inak by sa jej doplnili štíty a po chvíli by bola v pôvodnom stave. V boji môžeme skúsiť rôzne stratégie. Musíme vedieť využiť bojové možnosti nášho podriadeného a súčasne dať pozor, aby nás neodstrelili. Keď zistíme, že má príliš

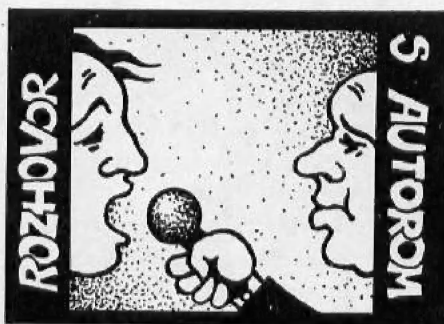
Na jeseň v roku 1991 vznikla nová a dokonalejšia verzia s názvom WING COMMANDER 2 - VENGEANCE OF KILRATHI pre počítače IBM PC. Prečítajte si ďalšiu megarecenziiu!

- yves -

AMIGA  
PC AT 286 - 486







# SLAVOMÍR LÁBSKY

"Int 21" Interview with BUSY SOFT - part two

(pokračovanie z minulého čísla)

## ● Aké iné systémové programy si urobil?

- Urobil som niekoľko programov pre magnetofón - inteligentný hlavičkár "Tape code 3.2" ktorý nielen zaznamenáva hlavičky ale aj kontroluje paritu tela, sám si rozlišuje rýchlosť nahrávky, má možnosť načítané data tlačíť na ľubovoľnej tlačiarňi. Jeho hlavná odlišnosť od všetkých existujúcich sa prejaví vtedy, keď má užívateľ magnetofón ovládateľný z počítača - tento program je vybavený logikou ovládania magnetofónu. Ďalší program "Recorder Justage" slúži na nastavenie kolmosti hlavy (podobnosť s rovnomerným programom na C64 vôbec nie je náhodná). Urobil som aj niekoľko ovládačov na BT-100. Ten posledný vie tlačíť až 116 znakov na riadok pri štandardnej veľkosti znaku 8\*8 bodov a v najkvalitnejšom móde tlačí kvalitou blízkom NLQ.

## ● Hádam najznámejší si ako tvorca "neuskutočniteľných" demo-programov.

- Totiž to je tak. Každý vie, že nejaká vec sa nedá jednoducho realizovať. Ale niekde sa určite nájde dáky hlupák, ktorý to nevie a on tú vec realizuje. U mňa to bolo podobne, len s tým rozdielom, že ja som vedel, že sa to nedá. Začalo to v júli 1987, keď som zistil, že sa dajú v jednom atribúte použiť naraz iba dve farby. No a hneď som urobil program, ktorý v jednom atribúte nakreslí štyri štvorce - každý inou farbou. Keďže strojár som vtedy ešte poriadne nevedel, urobil som to v basicu. Volal sa "4 colours". Potom neskôr som vytvoril celú sériu programov, ktoré v borderi alebo v paperi kreslili také obrázky, čo grafika Spektra normálne neumožňuje. (Hercules, MDA demo, Over-scan...) Niektorí kamaráti ma vyzvali, že keď som schopný robiť takéto veci, nech urobím program, ktorému vôbec nebude vadíť stla-

čenie resetu. A tak začiatkom roku 1989 vznikol program, ktorému síce vadilo stlačenie resetu, ale po stlačení tohto resetu ešte vypísal na obrazovku krátku správu - vynadal tomu, kto stlačil reset. Nepoužíva trik s druhou videostránkou na 128k, takže funguje aj na 48k. Urobil som tiež niekoľko druhov písma v borderi. Posledné je menšie a farebnejšie ako v hre Sentinel. Všetky programy na viac farieb v atribúte, ktoré som doteraz popisoval vedeli tých viac farieb len po osi Y. Ale začiatkom roka 1992 som urobil demo (volá sa Interlace), v ktorom je viac farieb v atribúte aj po osi X - prsto každý fyzický bod v atribúte môže mať ľubovoľnú z troch farieb.

## ● Známa je aj tvoja séria programov SONG IN LINES.

- To bolo tak. Asi v júni 1988 mi kamarát ukázal na C64 program, ktorý sa volal Song in hires. Na obrazovke behali všeliaké farebné čary a pritom hrala veľmi pekná hudba. Veľmi sa mi tento program zapáčil. Hneď som si aj zistil, podľa akých vzťahov behajú tie čiary (ani to nebolo také ťažké) a v auguste som urobil nultú verziu, ktorá sa ešte volala Super line. Vtedy som mal iba plusko bez AY, takže táto verzia bola bez hudby. Potom, keď som už mal 128k, som si nahral FX soundtrack 1. Napadlo ma, že to by boli ideálne hudby pre môj program. Grafiku som mierne inovoval, doplnil nové funkcie a tak vznikla prvá verzia - už s menom Song in lines. Potom postupne, ako sa objavoval FX soundtrack 2,3 a 4 som aj ja vyrábal druhú, tretiu a štvrtú verziu. Každá ďalšia verzia mala nové grafické možnosti a rýchlejšiu grafiku ako predchádzajúca. Štvrtá verzia sa už ani nepodobala pôvodnému Song in hires na C64. Krátka ukážka grafiky z tejto verzie je na úvodnej kazete k Didaktiku M.

Potom Fuxoft prešiel na Amigu a vyzeralo to tak, že už FX soundtrack 5 nebude a tým ani Song in lines 5. Ale čo sa nestalo. Jeden náš ďalší hudobný talent (dal si meno VOODOO) tiež urobil svoj vlastný soundtrack, ktorý nazval VMP - Voodoo music pack. No a ja som hneď reagoval - urobil som piatu verziu dema Song in lines. Tá obsahuje okrem ďalších zlepšení grafiky celý FX soundtrack 4 a VMP - spolu 37 pekných hudieb s celkovou dobou hrania 95 minút. Lenže zabralo to aj dosť pamäte a do 48k sa to už nezmestilo. Urobil som preto aj zvláštnu skrátenú verziu na 48k, kde chýbajú Fukove hudby, loader a úvodný efekt, ale inak je tam všetko čo aj v 128k verzii. Ešte pre zaujímavosť - interpolátor na kreslenie rovných čiar v štvrtej verzii je približne trikrát rýchlejší ako v ROMke a v poslednej piatej verzii dokonca sedem a polkrát rýchlejší.

## ● Urobil si už aj nejaké hry?

- Nie, tvorbe hier sa vôbec nevenujem. Jednak preto, že ak by som mal urobiť tak dobrú hru, ako je súčasná svetová špička (a v rozumnom čase), vyžadovalo by si to neúmerne veľkú námahu a jednak preto, že jednoducho na to nemám čas. Radšej sa venujem tvorbe systémákov a užívateľov. Urobil som už síce zopár hier (súbor hier BS MIX 9-5, Bludisko), ale to sú všetko jednoduché hry bez nejakej hlbšej myšlienky. Na tomto mieste ešte spomeniem jeden program, ktorý síce patrí medzi hry ale ja by som ho hrou nenazval. Volá sa Genius 18. Tento program dokáže viesť s hráčom rozhovor na akúkoľvek tému. Vie viacmenej rozumne odpovedať na každú otázku a niekedy, keď sa ho snažíte o niečo presvedčiť, sa rád háda. Ale moc inteligentný nie je.

## ● Aké hry najradšej hrávaš?

- Už sa ani nepamätám,

kedy som hral nejakú hru. Jednoducho nato nemám čas. Ale aby som odpovedal: najradšej sa hrávam hry s veľkým životom, nekonečnou energiou, nevyčerpatelným strelivom atď. Nie som gejstista a nechce sa mi tvrdo bojovať o život. Viac ma baví si popozerať bez boja všetky miestnosti. Ale spomeniem aj nejaké konkrétne tituly: kedysi to bol EXOLON 87, teraz NETHERWORLD, MIDNIGHT RESISTANCE 128 a zo simulátorov jedine CHASE HQ. (Všimnite si, že všetky tieto hry majú peknú hudbu na AY.)

## ● Tvoríš aj hudbu podobne ako František Fuka?

- Nie, pretože vôbec nemám hudobný sluch (skôr mám hluch). Ale veľmi sa o ňu zaujímam. Najviac o tú, ktorú generuje zvukový procesor AY-3-8912 alebo AY-3-8910 (ďalej len AY). Odkedy mám Spektrum 128k, v žiadnom mojom deme nechýba hudba pre AY. Keďže mám veľmi rád stereo, týždeň po kúpe mojej stodvašafosmy (približne koncom novembra 1988) som si vyviedol stereo-výstup typu ACB - to znamená, že A je vľavo, B vpravo a C v strede. Neskôr, keď v.d. Didaktik Skalica chcela vyrábať modul s AY - "Melodik", som sa s nimi dohodol nech tam hneď dávajú tento ACB stereo-výstup. Už som aj poprebrábal všetky Fukove hudby, aby lepšie vyzneli na toto ACB stereo. Mnohé firmy (napr. Noro h&s, Qjeta) už tvoria hudby tak, aby práve tu čo najlepšie vyzneli. V súčasnosti je už takýchto hudieb dosť veľa. Preto by som chcel poprosiť aj všetkých ostatných výrobcov, ktorí robia moduly s AY a so stereo-výstupom, aby ho tiež zapojili takýmto spôsobom. Keď už pre nič iné tak aspoň preto, aby v tom nebol zmätok.

(pokračovanie v budúcom čísle)



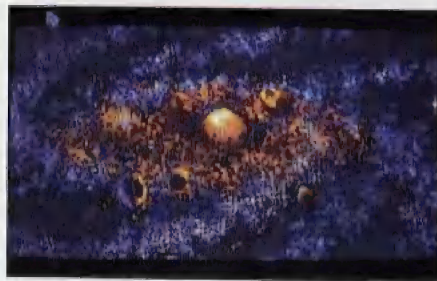
## AMIGA

1. MONKEY ISLAND *	(LucasArts)
2. SPACE CRUSADE *	(Gremlin)
3. MYTH *	(System 3)
4. SHADOW OF THE BEAST 2 ↗	(Gremlin)
5. TURRICAN 2 ↘	(Rainbow Arts)
6. FIRST SAMURAI ↘	(Vivid Image)
7. PROJECT X	(Team 17)
8. CASTLES ↘	(Interplay)
9. POWERMONGER ↘	(Electronic Arts)
10. F29 RETALIATOR ↘	(Ocean)



## ATARI XE, XL

1. KARATEKA *	(Broderbund)
2. ACE OF ACES ↗	(Lucasfilm)
3. MOUNTAIN BIKE RACE ↗	(Zeppelin)
4. DRACONUS ↗	(Cognito)
5. ZYBEX 2 *	(Cognito)
6. ZYBEX *	(Cognito)
7. CAVERNIA *	(Zeppelin)
8. MERCENARY *	(Novagen)
9. SPELLBOUND ↘	(Mastertronic)
10. FEUD *	(Bulldog)



## SPECTRUM

1. LEMMINGS ↗	(Psygnosis)
2. GOLDEN AXE ↘	(Virgin)
3. SEYMOUR AT THE MOVIES *	(Code Masters)
4. TURRICAN 2 *	(Rainbow Arts)
5. MYTH ↘	(System 3)
6. R-TYPE ↘	(Electric Dreams)
7. BUBBLE DIZZY *	(Code Masters)
8. ALIEN STORM *	(U.S.Gold)
9. DIZZY 6 *	(Code Masters)
10. DIZZY 4 ↘	(Code Masters)

Popularitu jednotlivých hier v ČSFR na rôznych typoch domácich počítačov ukazujú naše rebríčky. Poradie hier môžete ovplyvniť aj Vy. Stačí, keď nám pošlete na korešpondenčnom lístku tri Vaše momentálne najobľúbenejšie hry v poradí, ako si ich ceníte. Hra uvedená na prvom mieste dostane tri body, na druhom mieste dva body a na treťom mieste jeden. Na základe týchto bodov zostavíme nasledujúci mesiac nové poradie hier v rebríčkoch. Ak vlastníte viac typov počítačov, píšete nám do ankety poradie iba na jeden z nich. Každý korešpondenčný lístok musí byť označený zreteľným nápisom REBRÍČKY pod adresou odosielateľa. Na zadnú stranu uveďte typ počítača a Vaše poradie hier. Korešpondenčné lístky posielajte na adresu redakcie.

## COMMODORE 64

1. LAST NINJA 3 ↗	(System 3)
2. ELVIRA ↘	(Accolade)
3. STORMLORD *	(Hewson)
4. MANIAC MANSION	(Lucasfilm)
5. ARKANOID 3 *	(Imagine)
6. EXOLON *	(Hewson)
7. LEMMINGS *	(Psygnosis)
8. ZAK MC KRACKEN *	(Lucasfilm)
9. STUNT CAR RACER *	(Success)
10. TURRICAN 2 ↘	(Rainbow Arts)

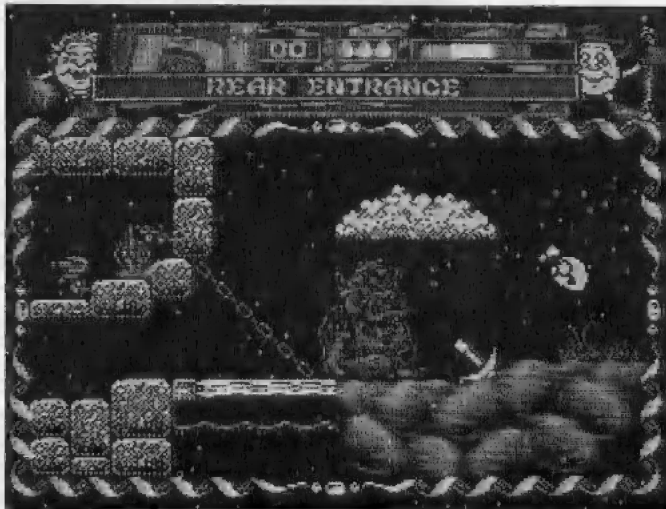
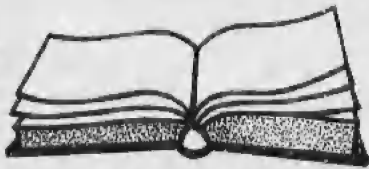


## ATARI ST

1. ANOTHER WORLD ↗	(Delphine)
2. ELVIRA ↗	(Accolade)
3. LEMMINGS ↗	(Psygnosis)
4. TENNIS CUP ↘	(Loricel)
5. OPERATION STEALTH ↘	(Delphine)
6. COLORADO ↘	(Similris)
7. ITALY 90	(Virgin)
8. METAL MASTERS ↘	(Infogrames)
9. INDIANA JONES 3 ↘	(Lucasfilm)
10. LOTUS ESP.TURBO CHAL. ↘	(Gremlin)



## NAVOD KU HRE



ktorým si prekope vchod do jaskyne, v ktorej nájde zlatý nuget. Na člnku sa prevezie cez vodu, ale čo to? Na druhej strane chce od neho prevozník mýto - DIZZY mu dá zlatý nuget. Prevozník sa posťažuje, že má pomalý čln. Ale DIZZY sa mu snaží pomôcť. DIZZY putuje ďalej krajinou, vedľa plcha hodí klietku, no on nie a nie

vliezť do nej. DIZZY cez oblaky preskáče do hradu na pravej strane zoberie zlatú harfu a hor sa hore po stromoch. No v obrazovke nad plchom nie a nie doskočiť na lákajúce schody. Skúsi teda pomocou mostárskeho náradia postaviť most a veru sa mu to aj podarí. Teraz

zety. Tíň položí k tlačidlu, ale k tlačidlu musí prísť zhora, lebo by to s ním zle skončilo - utopil by sa vo vodnej priekope. Keď príde zasa do tejto miestnosti zdola horný DIZZYHO obraz sa na trní zničí. Teraz už zoberie bez problémov masťný kľúč, ním opraví pokazený mechanizmus padacích dverí a dvere sa otvoria. Tým sa dostane k plačúcej princeznej. Tej dá veľkú knihu, ktorú mu dal trubač za trúbku. Princezná mu dá zástavu. DIZZY ju vyvesí na tyč v hrade a v tom príde kráľ, ktorý pasuje DIZZYHO za rytiera. DIZZY sa tak stáva princom YOLKFOLKU. Ešte skočí za DAISY, tá sa už zobudila a dala DIZZYMU úlohu zozbierať 20 čerešní na koláč pre GRANG - DIZZYHO. DIZZYMU sa to po usilovnom hľadaní podarí. Nejaké už našiel za klietkou, plchom, masťným kľúčom, ale niektoré sú aj za trsmi trávy a kameňmi, zábradliami a sú aj za strešnou

# DIZZY - PRINCE OF YOLK FOLK

*A už je tu zas a znova ďalší príbeh z YOLKFOLKOVA.*

Dobrá správa pre všetkých fanúšikov série hier DIZZY. Po hre DIZZY 5 (SPELLBOUND DIZZY) vyšla hra PRINCE OF YOLKFOLK, akýsi DIZZY 6.

Na začiatku hry sa DIZZY objaví v hladomorni, z ktorej sa rýchlo dostane von. Položí pred dvere hľbu papiera, podpáli ho zápalkami a dvere zhoria. Pre istotu ešte oheň zahasí vodou a cesta na slobodu je voľná.

V ďalšej obrazovke sa porozpráva s trubačom, ktorý mu vyrozpráva čo sa vlastne stalo: "Zlý TROLL zastihol hrad, keď bol kráľ na výprave a robí teraz hrozné veci. Princeznú uväznil niekde v hrade." Trubač mu dá magický koberec, ale DIZZYMU bude aj tak na nič. a takýchto neuzitočných vecí nájde DIZZY ešte dosť veľa (ľtašu s nápojom, chutný chlieb a plcholádu).

Pri TROLLOVI nájde krompáč, s

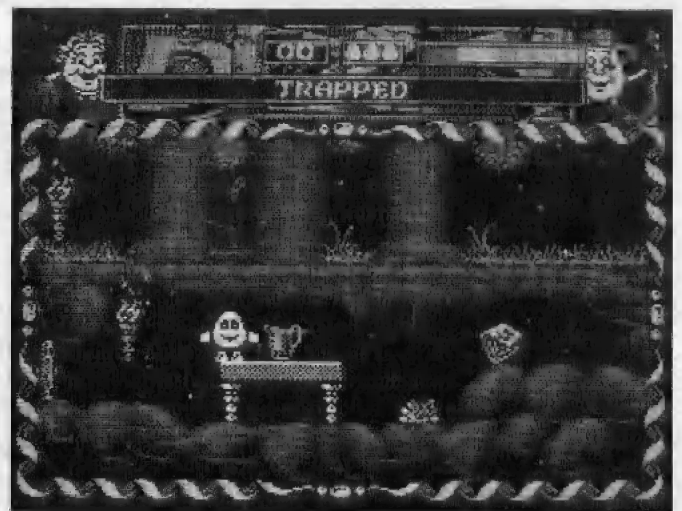
mu už nič neprekáža v ceste hore. Stúpa, stúpa až sa dostane po obláčikoch do neba. Tu mu svätý Peter vymení harfu za syr, pomocou ktorého vláka plcha do klietky. Klietku s plchom zoberie a plcha vypustí pri TROLLOVI. TROLL sa nastraší a ujde.

DIZZY zoberie zo zámku motor a dá ho prevozníkovi. Prevozník mu za

odmenu dá svoju kosu s ktorou DIZZY vykosí trnie. v zámku nájde trúbku a pinzetu, ale aj zamknutú spiacu DAISY. DIZZY si odomkne dvere jej izby pomocou hrdzavého kľúča, ktorý nájde vo veži ľavého hradu. DAISY ale stále spí. DIZZY odíde a levovi vytrhne trň z nohy pomocou pin-

krytinou. Po splnení úlohy sa DIZZY náhli za DAISY. Spolu skočia do koša, v ktorom ich istý vták odvezie ku GRAND - DIZZYMU a tak sa tento DIZZYHO príbeh končí. A čo nám ostáva teraz? čakať na ďalšie pokračovanie DIZZYHO.

J. Šoltés





# ARCHON 2

Ide o strategickú hru, ktorá má fantáziou prekypujúce figúrky. Cieľom hry je zničiť každú nepriateľskú figúrku v boji, alebo ovládnuť silové polia (svetielka) v jednom poli spolu so svetielkami, ktoré svietia v čiernych políčkach.

**HRA JE ROZDELENÁ NA ŠTYRI HRACIE POLIA:**

Každé pole vytvára pri boji nejaké podmienky.

1. **ČERVENÉ POLE:** Ohnivé polia, ktoré znižujú energiu tomu, kto cez ne prejde.

2. **MODRÉ POLE:** Biele kužefové útvary, ktoré menia dráhy striel.

3. **ŠEDÉ POLE:** Modré jazerá, ktoré spomaľujú prechod cez ne.

4. **HNEDE POLE:** Hnedé kamene, ktoré sú nepriestrelné a nepriechodné.

**ČIERNE POLÍČKA:** Nevytvárajú nič.

Silové polia sa po každom ťahu presúvajú na iné pole. Tieto silové polia zvyšujú tvoju energiu. Čarodejníci CHAOSU a ORDERA sú plnohodnotnejšie figúrky, ktoré môžu svoju streľbu riadiť (joystickom a podržaním stlačeného FIRE). Pri útoku so slabšími figúrkami na čarodejníka sa najprv musíš premiestniť s figúrkou do poľa, kde sa čarodejník nachádza a až potom môžeš ísť na čarodejníka. Tak isto pri prechode do čierneho políčka sa najprv musíš s figúrkou premiestniť do jeho tesnej blízkosti a až potom môžeš do neho vstúpiť. Pri prechode z jedného poľa do druhého sa s fi-

gúrkou môžeš posunúť len o jedni políčko. Pri používaní hociktorého kúzla sa ti na bočnej strane ukáže, koľko ti kúzlo zoberie energie. V prípade, že ti kúzlo má zobrať viac energie ako máš, nedá sa toto kúzlo zvoliť.

Kúzla je možné vyvolať umiestnením rámečka na čarodejníka a stlačením FIRE. Objaví sa nápis ADEPT. Pomocou tohto kúzla premiestniš čarodejníka na ľubovoľné miesto, ktoré označíš rámečkom a stlačíš FIRE. Ak chceš voliť iné kúzlo, musíš po nápisu ADEPT stlačiť ešte raz FIRE. Objaví sa nápis SUMMON. Ďalej volíš kúzla joystickom, pohybom vpred, alebo vzad. Pri kúzle, pre ktoré si sa rozhodol stlačíš FIRE.

## SUMMON

Máš možnosť si vybrať z ôsmich figúrok, z ktorých každá má svoju špecifikáciu. Figúrku po zvolení musíš umiestniť do poľa, v ktorom je čarodejník, ktorým si ju volil.

Napr. **JUGGERNAUT/DEMON/** - Držíš stlačené FIRE, ktorým sa fi-húrka rozžeraví /trocha zosvetlie/ a prejdeš ňou cez nepriateľa /v rozžeravení sa pohybuje rýchlejšie/.

**SIRENA/WATER/** - Ničí nepriateľa pohľadom. Joystickom sa nasmeruješ na nepriateľa a držíš stlačené FIRE.

**WRAITH/DEMON/** - Pohybuješ figúrkou s joystickom a držíš pritom stlačené FIRE. Figúrka vytvára okolo seba ohnivé pole.

Niektoré figúrky však nemôžu neustále v boji čerpať zo svojho kúzla. Potrebujú krátku prestávku



na svoje dobitie kúzla. Po zvukovom signáli (cinknutí) môžeš pokračovať v čerpaní z kúzla.

**CEASE CONJURING** - V prípade, že nechceš použiť žiadne kúzlo a chceš vystúpiť z voľby kúziel.

**APOCALYPSE** - Po zvolení tohto kúzla prejde rámečkom na nepriateľovu vežu. Vyvoláš súboj CHAOSU a ORDERA. Kto výjde z tohto súboja ako víťaz, ten sa stáva víťazom hry.

**BANISH** - Toto kúzlo slúži na zničenie nepriateľskej figúrky bez boja. Figúrka musí však byť v poli tvojho čarodejníka.

**WEAKEN** - toto kúzlo zníži energiu nepriateľskej figúrky, ktorú si zvolíš rámečkom.

**IMPRISON** - Kúzlo na zmrazenie nepriateľskej figúrky, ktorú si zvolíš rámečkom. S touto figúrkou potom nepriateľ nemôže pohybovať.

**RELEASE** - Kúzlom odmrázíš figúrku, ktorú si predtým zmrazil.

**HEAL** - Kúzlom zvýšiš energiu svojej figúrky.

V prípade, že sa kúzlo splnilo zobrazí sa nápis: SO MOTE IT BY!

S. Alwash

# ROBIN OF THE WOOD

ODIN

Cieľom hry je pomocou troch zázračných šípov otvoriť dvere v zámku a získať späť strieborný šíp.

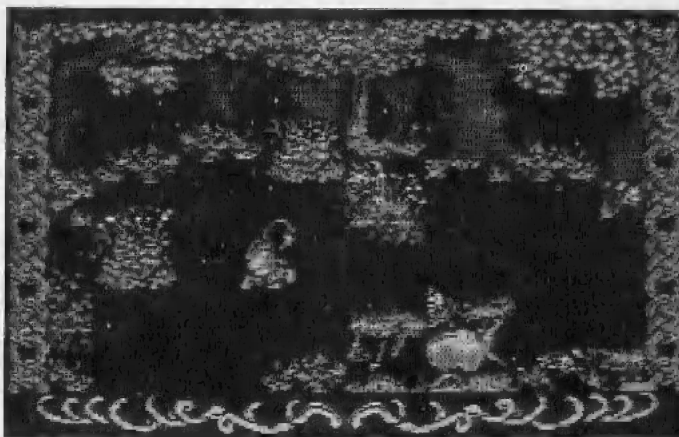
Na splnenie tejto úlohy potrebujeme najprv nájsť vrbu s očami a potom nájsť biskupa, ktorý sa prechádza niekde v lese. Po zlikvidovaní jeho strážcov, biskup spustí dva mešce. Potom pohľadáme druhého biskupa a aj toho olúpime. Získané mešce potom nosíme k vrbe, ktorá nám za každé tri mešce dá postupne meč, luk

a tri zázračné šípy. Potom už stačí len vstúpiť do otvorených dverí v zámku.

V lese nachádzame aj mnohé užitočné predmety.

Tulce s šípami sú nám užitočné ak vlastné luk. Ak odnesieme dve kvetinky víle, dodá nám novú energiu, a za tri nás premiestni do blízkosti vchodu do druhej polovice zámku, ku ktorému nevedie iná cesta. Vence slúžia ako náhradné životy. Ak sa stretne so starčekom, ktorý sa prechádza pred svojou chatrčou, dodá nám stratenú energiu.

S. Alwash







**ULTRASOFT  
MICROTECH SYSTEMS**



Rady Maruša, autor hry KOMANDO 2, je dnes už pojmom. Jeho hry sú mimoriadne populárne a je o ne veľký záujem. Zo svojho úsilia dosiahnuť čo najvyššiu kvalitu zatiaľ rozhodne nepoľavil. Dôkazom toho je aj jeho nová akčná hra KOMANDO 2, ktorú sme už predstavili v BITe 12/92.

Dal som si tú námahu a hru som vyhral až do konca. Ide o veľmi milú strieľačku, ktorá obsahuje 9 levelov. Množstvo nepriateľov, ktorých musíme zastreliť, nie je jediným problémom. Pohybujeme sa po zamorenom území, ktorého rádioaktivita neustále stúpa. Náš čas je teda obmedzený, aj keď to hneď nevidíme. Na konci deviateho levelu nás čaká vrtuľník, ktorý nás odvezie domov, do vlasti. Zamorené územie (dlhé je asi 3,5 km) však musíme opustiť skôr, kým rádioaktivita nestúpne na hodnotu 100%.

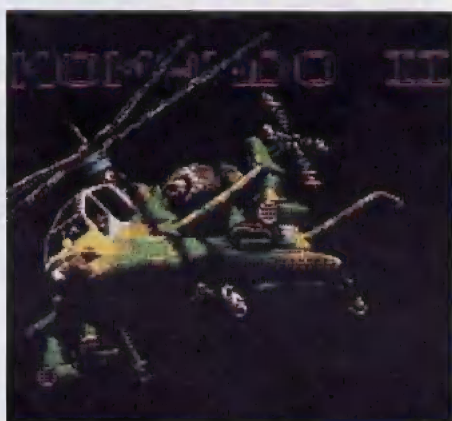
Grafika je v Komando 2 určite lepšia, než u starého Commanda. Zásluhu na tom má známa firma D.S.A. Graphics, ktorá vždy dokázala dať Marušovým hrám ten správny imidž. Bez D.S.A. by to určite nebolo ono. Výhrady by som

mohol mať azda iba k nápaditosti. Idea je s výnimkou časového obmedzenia (rádioaktivita) úplne zhodná s pôvodným COMMANDOM. Aj útvary na obrazovke (strieľne, bunkre, bojové vozidlá, vojaci v zákopoch) sú prebraté z pôvodnej verzie. Všetky obrázky sú samozrejme nakreslené znova a veľmi dobre, ale nič nového tu nenájdeme. Autorský tím má už výborného programátora a výborného grafika, ale niekedy by sa im možno zišiel niekto, kto má dobré originálne nápady.

skutočnosť, že pri bezprostrednom dotyku s nepriateľským vojakom neprídeme o život, čo mi v hre Commando dosť vadilo.

Všimol som si, že v hrách od firmy Microtech Systems sú vždy dobré zvukové efekty a hudba pre speaker ZX Spectra 48kB. Ako vidieť, aj toto sa dá urobiť na úrovni, keď sa chce. Bohužiaľ, veľa autorov v dnešnej dobe (tým nemyslím iba našich) na tvorbu zvukov zabúda. Určite so mnou budete súhlasíť, že by si mali od firmy MICROTECH vziať príklad.

# KOMANDO 2



K animácii nášho vojaka môžem povedať len toľko, že je veľkosťou a kvalitou na približne rovnakej úrovni ako v Commande. Celková náročnosť Komanda 2 sa mi zdá o niečo nižšia. Keď som hral Commando, mal som oveľa väčšie problémy. Je to možno dané aj tým, že Commando malo o niečo väčšie množstvo nepriateľov, ktorí sa pohybovali o voľačo rýchlejšie.

V Komande 2 mi trochu chýbajú nepriateľskí minometiči, ale veľmi ma tu potešilo väčšie množstvo zbraní. V Komande 2 máme okrem tradičného samopalu a granátov k dispozícii ešte plameňomet a pancierovku. Najpozitívnejšou je z hľadiska hrateľnosti

Ak by som mal porovnať celkový dojem z hier Commando a Komando 2, povedal by som, že obe hry sú vynikajúce a že KOMANDO 2 je azda o niečo lepšie. Má lepšiu grafiku, zvuky a väčšie množstvo zbraní.

- yves -



**DIDAKTIK  
SPECTRUM**





# GRAND PRIX UNLIMITED



ACCOLADE



Preteky monopostov Formule 1 patria medzi športy, ktoré sa na počítači najčastejšie spracovávajú. Dobrých formulí však je ako šafranu. Túto medzeru sa opäť pokúsila vyplniť firma ACCOLADE s hrou GRAND PRIX UNLIMITED. Preto hovorím opäť, lebo Accolade už na PC urobili také pekné programy, ako boli GRAND PRIX CIRCUIT a THE CYCLES. Odvtedy už ubehli štyri roky a 16-farebná EGA grafika dnes nikoho nenadchýna. Vznikla teda potreba urobiť solídne formule pre VGA kartu.

Výsledok práce programátorského tímu, ktorý sa preslávil už hrou GUNBOAT (BIT 6/92), je fantastický. GRAND PRIX UNLIMITED



má všetko, čo má takáto hra obsahovať: výber vozov rôznych značiek, voľba počasia, voľba počtu kôl, voľba počtu áut pre preteky, opakovanie havárie, možnosť tvorby vlastných tratí, rôzne typy pretekov, atď.

**Výber značky** - Každý si môže vybrať svoju obľúbenú značku formule, pričom každý voz môžeme vidieť na digitalizovanom obrázku. Sú to: Mc Laren, Ferrari, Williams, Benetton, Tyrrell.

**Voľba počasia** - Počasie má na preteky a ich úroveň veľký vplyv. Preto si môžeme nastaviť slnečno, hmlu, alebo dážď.

**Voľba počtu kôl** - Kvalifikačné kolo je iba jedno, ale záleží iba na nás, koľko kôl budú mať každé preteky. Máme tieto možnosti: 1, 3, 5, 10 a 20 kôl.

**Počet áut** - Od počtu áut na trati tiež môže závisieť náš úspech. Ak je áut príliš veľa, na trati môže v určitých miestach vzniknúť poriadna tlačienica. Preto podľa vlastných schopností určíme počet vozov, ktoré sa zúčastnia pretekov:

2, 3, 7, 10, alebo 16 vozov.

**Opakovanie havárie** - Ak sa pri športovom prenose v televízii stane niečo významné, režisér zvykne za-



radí opakovanie (po anglicky REPLAY). Ak sa nám podarí niekde havarovať, môžeme si túto akciu pozrieť niekoľkokrát znovu a z rôznych pohľadov. Keďže tu si Replay riadime sami, je oveľa výhodnejší, než ten v televízii.

**Tvorba tratí** - Ak nás omrzia tie trate, ktoré pre nás postavili autori, môžeme si vytvoriť a uschovať ďalšie. Rád by som tu upozornil na sympatickú funkciu TOUR TRACK. Tá nám umožňuje vozíť sa vo vrtuľníku nad traťou a prezerať si ju z rôznych výšok a pod rôznymi uhlami.

To by boli základné možnosti GRAND PRIX UNLIMITED. Riadenie formule je veľmi jemné a citlivé, čo je zárukou mimoriadneho pôžitku zo šoférovania. Pri väčšej rýchlosti môžeme dostať šmyk. Prevodovka riadí rýchlosti automaticky a vďaka tomu môžeme hru ovládať iba štyrmi klávesmi. Za zmienku stojí ešte prepínač otáčania predných kolies. Otáčanie je buď závislé, alebo nezávislé od rýchlosti a povrchu vozovky. Ešte v žiadnej hre som nevidel tak dokonale graficky spracované otáčanie kolies. V GP UNLIMITED sú skĺbené výhody hier STUNTS, TEST DRIVE 3 a STUNT CAR RACER. Zvukové efekty sa veľmi vydarili - ak máme zvukovú kartu, hudba bude hrať aj počas hry. Odšartujeme?

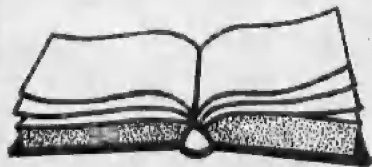
- yves -

## PC AT 286-486





# NAVOD KU HRE



ACTIVISION

## Ovládanie:

joystick manévrovanie s lietadlom

+ pridanie rýchlosti  
- ubranie rýchlosti



- < otočenie lietadla o jeden stupeň doľava
- > otočenie lietadla o jeden stupeň doprava
- E katapult
- F falošný cieľ pre nepriateľské riadené strely
- C bombičky (nepríliš účinné - tzv. smetie)
- P pauza
- C= mapa
- L super rýchlosť
- H zapnutie/vypnutie údajov o výške a azimute v hornej časti obrazovky
- F1 riadené strely PHOENIX

- F2 AMRAAM
- F3 SIDEWINDER
- F4 CANNON (gufomet)

### šípka dole

radar - palebná zóna

- skutočná orientácia (ako na mape)

- štandard (lietadlo nehybne v strede, ostatné sa pohybuje vzhľadom na vašu F14-ku)

šípka vpravo mierka radaru

### SPACE

keď je cieľ na dostrel, objaví sa biely obdĺžnik a pod ním písmeno-označenie cieľa, SPACEom si môžete jednotlivé ciele prepínať

### RETURN

po úspešnom splnení úlohy vám napíše *OK BRING'ER IN !*, vtedy vyrovnajte lietadlo a stlačte RETURN, nemusíte namáhavo pristávať

### Otázky navigátorovi:

- 1 povolenie k strelbe
- 2 vektor k letisku
- 3 príprava na boj
- 4 vzdialenosť cieľa

F14 TOMCAT nie je zložitý simulátor. Panel lietadla je jednoduchý, v hre sú tri druhy lietadiel

F14,  
T-2 BUCKEYE  
TA-4 SKYHAWK

Z toho sú posledné dve cvičné. V hlavnom menu sú tri možnosti:

### FLY MISSION

boj na ostro, posielajú vás do rôznych krízových oblastí

### ENLIST

ste na začiatku svojej kariéry a musíte prejsť rôznymi skúškami, aby ste sa stali ozajstným pilotom

### CONTINUE CAREER

nahráte si pozíciu (hodnosť, významenia, vek, divízia), ktorú ste si v ENLISTe vybojovali

Panel cvičného T-2 BUCKEYE je najjednoduchší. Obsahuje radar, ukazovatele výšky, rýchlosti, smeru, paliva. Okrem toho je tam ciferník ukazujúci, či lietadlo klesá, alebo stúpa a taký istý prístroj, ktorý ukazuje stúpanie alebo klesanie vzhľadom na horizont. V F14 sú tieto isté prístroje ale sú tam aj ukazovatele, ktoré potrebujete pri boji. V dolnom riadku je tzv. message window, kde sa zobrazujú správy.

COMMODORE 64



# POKE DO NIEKTORÝCH STARŠÍCH HIER PRE ZX SPECTRUM A DIDAKTIK



SUPER STUNTMAN:	POKE 27277,0	POKE 25445,0
	POKE 25517,0	TRANSMUTER:
SUPERSPRINT:	POKE 49358,201	POKE 28870,0
SWEEVO'S WORLD:	POKE 33219,0	TRASHMAN:
	POKE 48153,0:	POKE 52037,0
	POKE 48154,0	POKE 42457-9,0
TAPPER:	POKE 33233,0	TRASHMAN 2:
TARZAN:	POKE 51002,0	POKE 38656,183
	POKE 51185,0	TURBO ESPRIT:
TECHNICIAN TED:	POKE 44258,0	POKE 29893,0
TERRA CRESTA:	POKE 35050-2,0	TWISTER:
	POKE 48282,0:	POKE 42411,62
	POKE 36797-9,0	POKE 42412,96
TERROR DAKTIL:	POKE 37629,0	TYPHOON:
THRUST 2:	POKE 34200,0	POKE 40459,99
THUNDERBIRDS:	POKE 58927-0,0	ULTIMA RATIO:
		POKE 55062,0
THUNDERCATS:	POKE 31388,36	URIDIUM:
	POKE 31401,0:	POKE 31308,0
	POKE 31402,0	VIRUS:
TLL:	POKE 35006,0	POKE 23797,195
	POKE 33807,0:	POKE 44945,0:
	POKE 55006,0	POKE 56447,99
TRANS AM:	POKE 25446,0	WHO DARES WINS 2:
		POKE 50833,167
		POKE 23800,201
		WIZBALL:
		POKE 37052,0
		WONDERBOY:
		POKE 34362,0
		XECUTOR:
		POKE 53538,0
		POKE 54017,0
		XEVIOS:
		POKE 53592,n
		ZOLYX:
		POKE 32885,197
		POKE 32888,198
		ZORRO:
		POKE 53729,0

ZYNAPS:	POKE 39760,201
	POKE 45418,126
ZZOOM:	POKE 24743,0
	POKE 32692,0

Písmeno 'Z' je v abecede posledné a preto sa aj zoznam POKE do starších hier pre Spectrum (Didaktik) na tomto mieste končí. Zúčastencov upozorňujeme, že všetky POKE nemusia fungovať, pretože existujú rôzne verzie tých istých hier.

## !!! ZMENA ADRESY !!!

### STARÁ ADRESA:

~~ULTRASOFT, poštový priechodok,  
pošta 29, 826 07 BRATISLAVA~~

### NOVÁ ADRESA:

**ULTRASOFT, P.O.Box 74  
810 05 BRATISLAVA 15**

V čísle 12/92 na strane 38 sme omylom uviedli starú adresu. Stará adresa (prečiarknutá) je už neplatná a preto posielajte všetku korešpondenciu na novú adresu (uvedenú v rámičku).

Za túto chybu sa Vám redakcia ešte raz ospravedľuje.

## !!! ZMENA ADRESY !!!

Máte doma množstvo starších i nových hier pre

## ZX SPECTRUM a DIDAKTIK ???

Tráivate nad nimi bezsenné noci a nedarí sa vám ich vyhrať?  
Tento váš problém raz a navždy vyrieši publikácia

# CHEAT & POKE

Táto pravdepodobne najucelenejšia kniha svojho druhu obsahuje veľké množstvo poukov  
fínt na nesmrteľnosť, nekonečné životy, muníciu, zastavenie času až do

**750 HIER.**

*S knihou CHEAT & POKE vyhráte každú hru !*

Publikáciu si môžete objednať na dobierku pomocou objednávky na strane 38





# JONNY'S QUEST

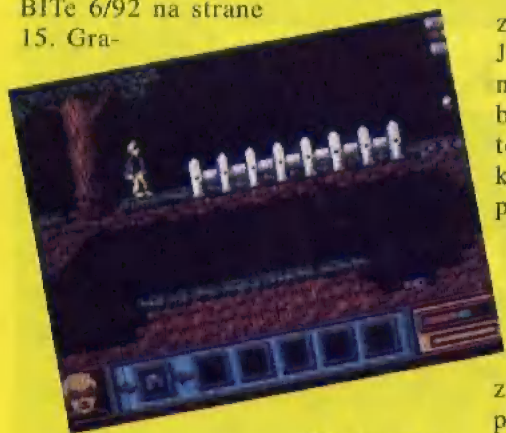
HI-TEC

Nová hra JONNY'S QUEST pochádza od firmy Hi-Tec, ktorá je v Anglicku známa najmä tým, že robí hry podľa rôznych kreslených seriálov, rozprávok a večerníčkov. Aby mohla do názvov hier použiť mená hrdinov televíznych seriálov, musia zaplatiť obrovské licenčné poplatky, no i tak sa im táto stratégia vypláca. Hra JONNY'S QUEST tiež vznikla rovnakým spôsobom. Hráči v Čechách a na Slovensku sú v tomto smere oproti angličanom dosť ochudobnení, pretože originál nikto z nás nevidel a možno ani neuvidí. Je to trochu škoda, ale BIT to nenapraví.

Keď som túto hru videl po



prvý krát, hneď som videl, že mi JONNY'S QUEST niečo veľmi pripomína. Áno, pripomína mi hru LOP EARS od firmy PLAYERS, ktorej recenziu sme publikovali v BITE 6/92 na strane 15. Gra-



fika je veľmi podobná a najzaujímavejšie je, že v oboch hrách pobejú skoro rovnaké zajace. Podstatný rozdiel je však v tom, že v hre LOP EARS bol zajac súčasne aj hlavnou postavou, zatiaľ čo hrdinom hry JONNY'S QUEST je

chlapec menom JONNY (s ktorým samozrejme ešte nie sme kamaráti, pretože na televíznej obrazovke nám ho nikto nepredstavil).

JONNY'S QUEST má s LOP EARS skutočne veľa spoločného. V neposlednom rade ide v oboch prípadoch o úplne rovnaký typ hry, ktorý v odborných kruhoch voláme akčná adventúra. Akčná preto, lebo hra má prvky bežnej akčnej hry a adventúra preto, lebo hra má určité prvky, ktoré sú charakteristické skôr pre dobrodružné hry. Je to napríklad zdvíhanie, uschovávanie a používanie predmetov. Mimočodom, typickým predstaviteľom akčných adventúr je séria DIZZY

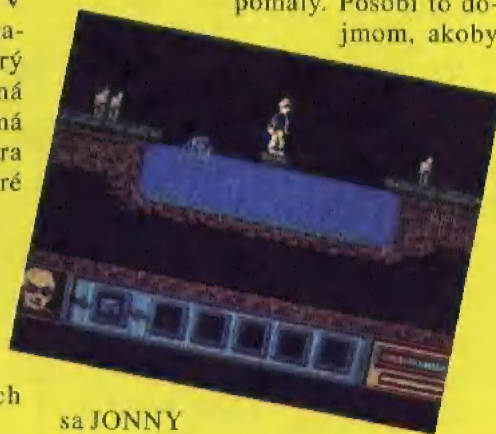
1 až 7, ktorú hráva väčšina našich Spectristov a Commodoristov.

Rád by som teraz niečo napísal o cieľi hry, o počte miestností a nejaké ďalšie detaily či tipy. Bohužiaľ, nemám verziu s nekonečnou energiou a preto som sa príliš ďaleko nedostal. **Ak by sa niekomu podarilo túto hru kompletne vyhrať, pošlite k nám do redakcie mapu a návod. Najlepšie dielo radi uverejníme a autorovi zaplatíme honorár.**

Ja sa zameriam skôr na vonkajšie znaky a celkový dojem, akým na mňa JONNY'S QUEST pôsobí. Je nesporné, že ide priemernú hru. Dnešná doba (najmä na Západe) je však charakteristická veľmi výrazným poklesom kvantity aj kvality hier pre 8-bitové počítače, čím chcem povedať, že hier je mnohonásobne menej, ako v nedávnej minulosti a sú omnoho horšie. Preto sa medzi nimi JONNY'S QUEST určite nestratí.

Grafika pozadia určite nie je zlá. Keď sa však chvíľu poobzeráme po okolí, asi nám bude pripadať trochu jednotvárna. Grafika postáv, zvierat a príšer je rôzna. Niektoré postavy vyzerajú celkom dobre, iné dosť mizerne. Smutné je že najhoršie v tejto hre vyzerajú normálni ľudia. Sú nakreslení dosť povrchne a pohyby majú veľmi zle animované. Ako príklad

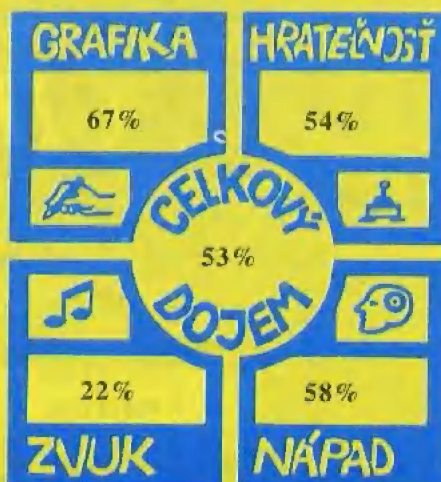
poslúži hlavná postava, chlapec JONNY. Keď s ním ideme vpravo, alebo vľavo, nemôžeme si nevšimnúť, že ide pomerne rýchlo, ale nohami prepletá vzhľadom na rýchlosť chôdze akosi pomaly. Pôsobí to dojmom, akoby



sa JONNY šmýkal. Pritom toľto sa určite dalo zamedziť. Na druhej strane treba autora pochváliť za to, ako vyriešil manipuláciu s predmetmi. Každý predmet zdvihne JONNY automaticky, keď vojde naň a každý v správnej chvíli aj sám použije. Jediné, čo musí byť pre použitie predmetu splnené, je to, že ho JONNY musí mať v ruke.

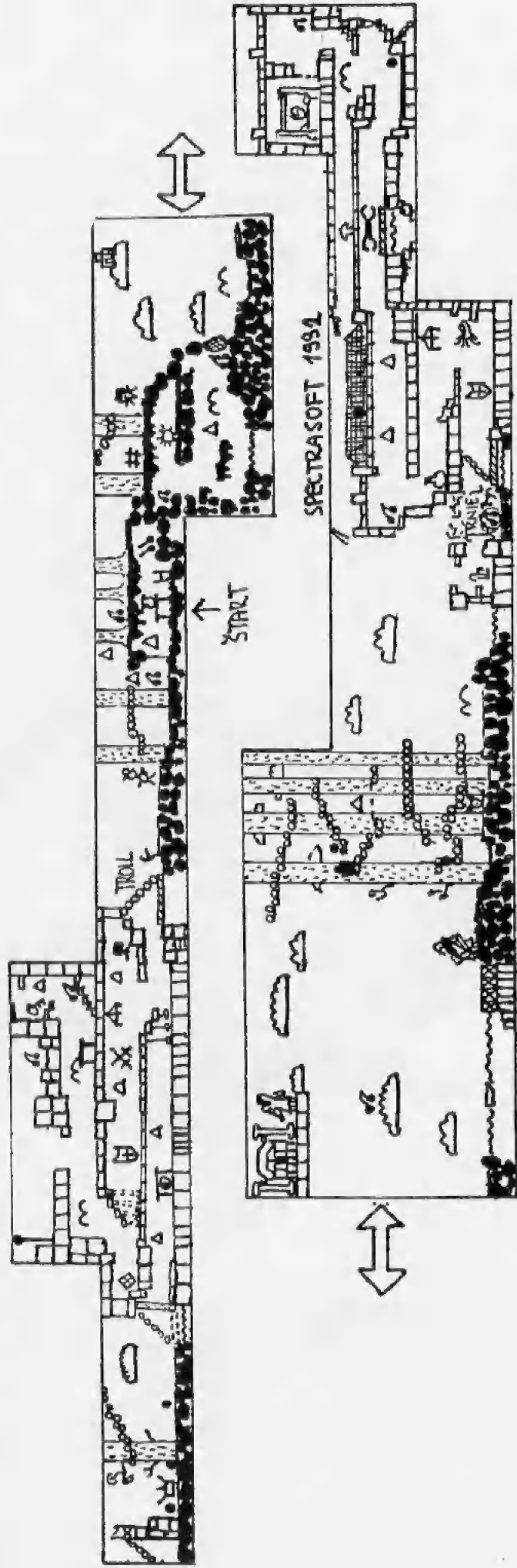
- yves -

## DIDAKTIK SPECTRUM





# DIZZY - PRINCE OF YOLK FOLK



- \* - VECI, KTORÉ SA DADÚ POUŽIŤ A SÚ IZ NIMI ČEREŠNE
- ☞ - KRČAH S VODOU
- H - HŮBA PAPIERA
- ☞ - LÁPALKY
- ♣ - ČEREŠNE
- - SCHOVANÉ ČEREŠNE
- ☞ - TRUĐAČ
- ⌂ - ŤAŽKÝ KOMPRAČ
- ♣ - MOTOR NA ZLN

- ♣ - LEV
- ♣ - \* MALÁ KLIETKA
- ↑ - TÝČ NA VYVESENIE ZÁSTAVY
- ☞ - ZLATÝ NUŽET
- ☞ - POSTARŠKÉ NÁRADIE
- M - METOPED
- ☞ - \* PLCH

- ♣ - ZLATÁ HARFA
- ☞ - FLAŠKA S NAPROZOM
- ☞ - NOSADNÁ TRUĐKA
- ☞ - \* PASTNÝ KLÚČ
- ☞ - HRDZAVÝ KLÚČ
- ☞ - FLAČIŤKO
- ☞ - CHUTNÝ ČALIEŠ
- ☞ - POKAZENÝ MECHANIZMUS
- ☞ - PRINCEZNA

- ↑ - PINZETA
- ♣ - PLCHOLAĎA



# KOMMANDO



**BIT**  
poster



0002

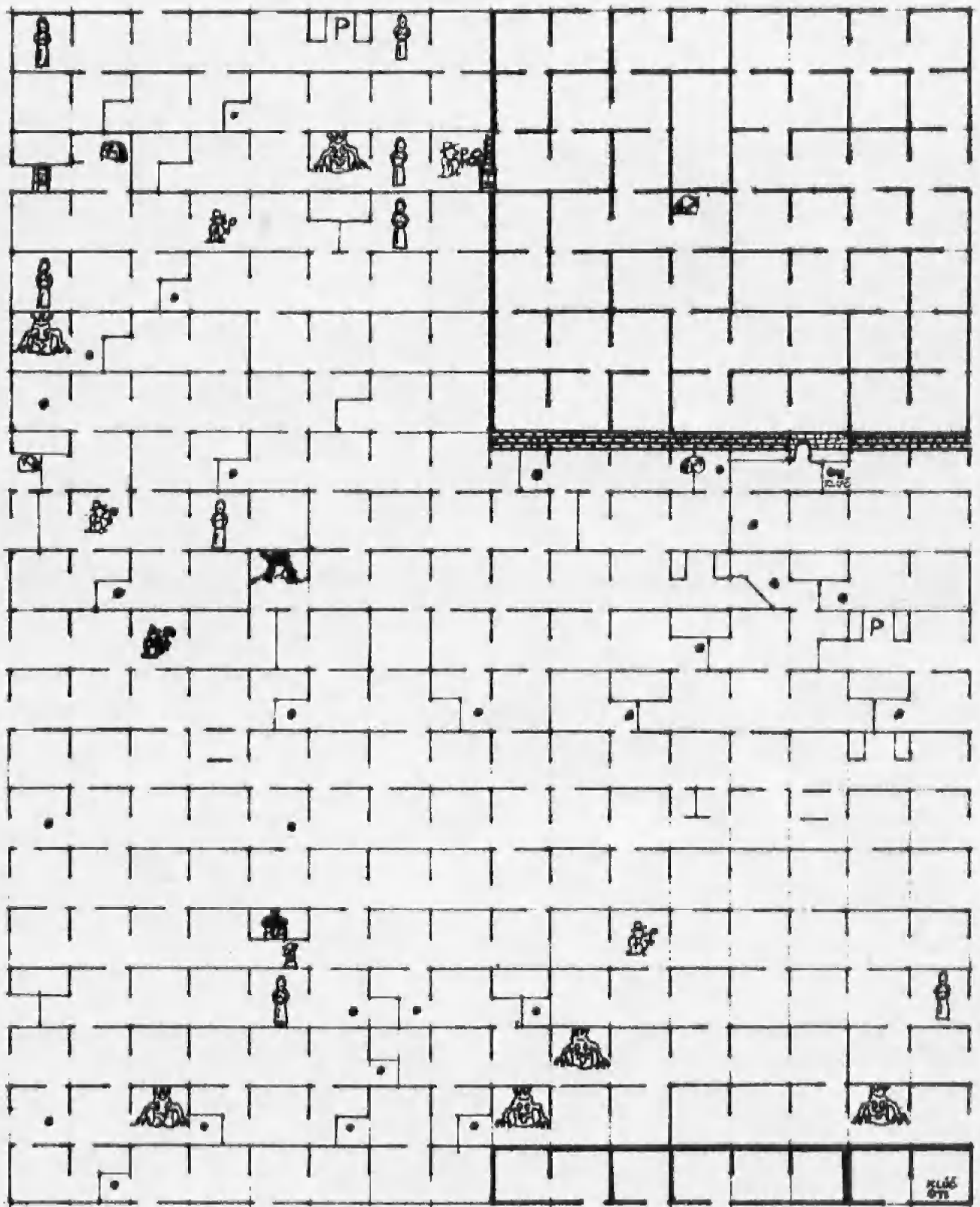


Marek Matyka



# ROBIN

of the wood







Tento program Firmy Mastertronic je neobvyklý ze dvou důvodů. Za prvé - je výjimečně dobře graficky zpracován a za druhé - má dosti neobvyklý děj i průběh hry. Oč tedy jde. Město budoucnosti AMAUROTE bylo napadeno hordami mutantního hmyzu, podobného včelám. Obyvatelstvo ho už vyklidilo, ale rada města jej chce získat zpět a hmyz zlikvidovat. Tento úkol byl svěřen opět Vám.

## AMAUROTE



Ovšem na toto posláni jste náležitě vybaven. Sedíte uvnitř čtyřnohého kráčejičho vozidla, nazvaného ARACHNUS. Jeho vzhled nebudi tak pozornost. Vaše výzbroj? V podstatě jen dva druhy bomb. Ty obyčejné, kterých máte okolo 30 (ale lze si je doobjednat) a pak tzv. SUPER BOMBA, která má obroský ničivý účinek. Ta slouží hlavně k zabiti hmyzí královny anebo k proražení hradeb jednotlivých částí města. V úvodní fázi hry si volíte část města, kde chcete zahájit akci. Zajděte s vozidlem na vybranou část a stlačte B nebo SPACE. Ovládání ARACHNA je jen tlačítka. Jsou to například T (Q), H (L), Y (P), F (A) a FIRE je B (SPACE). Není to zrovna nejpohodlnější, ale co se dá dělat. A jaký je úkol? Vniknout do všech částí města a v nich zničit všechny hmyz a královnu. Není to opravdu snadné! Hmyz je kromě královny ještě dvojí - lezoucí a létající. Proti každému je vhodná jiná taktika boje. Bomby vrhá ARACHNUS z otvoru ve své horní části. Vypadnou vždy do směru, kterým se pohybujete a kutálejí se až narazí na cíl, nebo na budovy města.

Do doby exploze nelze vrhnout další bombu.

V městských čtvrtích je několik druhů povrchu, po němž se ARACHNUS může, nebo nemůže pohybovat:

- a) silnice - lze jít všude
- b) hladký povrch (tráva) - lze jít všude
- c) rýhovaný beton - lze jít jen ve směru rýh
- d) kamený povrch - nelze projít

Během plnění úkolu se můžete spojit se štábem (stiskem CAPS SHIFT) a požádat o některou z těchto možností:

- a) posláni SUPER BOMBY
- b) více klasických bomb (more bombs)
- c) záchranu při ohrožení (rescue)
- d) opravu poškození (repair)

Každá z těchto služeb ale stojí určitou finanční částku. Na začátku máte 5 000 000. Kromě toho, aby vám zvolená volba byla provedena,

musí šipky, které jsou po bocích nápisu, směřovat dovnitř! Zvolíte-li si posláni SUPER BOMBY, tak bude zhozena padákem. Pomocí šipek a radaru (dole na obrazovce) si bombu vyhledáte a převezmete ji. Opravu zvolte, zvýší-li se míra poškození nad 80 - 90%. Záchranu zvolte jen když budete v beznadějně situaci obklopen větším počtem hmyzu, bez možnosti útěku.

Důležité informace, které potřebujete během boje, se zobrazují na informačním panelu dole na obrazovce. Jsou to zleva:

1. Množství peněz, které zbyli (YOUR DOSH)
2. Míra poškození i částí města (DESTRUCT DAMGE)
3. Počet klasických bomb (No. OF BOMBS)
4. Přítomnost SUPER BOMBY (SUPER BOMB)
5. Míra zničení celého města (CITY DAMAGE)
6. Poškození ARACHNA (YOUR DAMAGE)

Uprostřed panelu je malá obrazovka a po jejím boku dvě další. Tato tři mají velký význam během boje:

a) stisk tlačítka Z během boje vyvolá na střední obrazovce znak hmyzu a na bočních se objeví šipky - směr k nejbližšímu hmyzu.

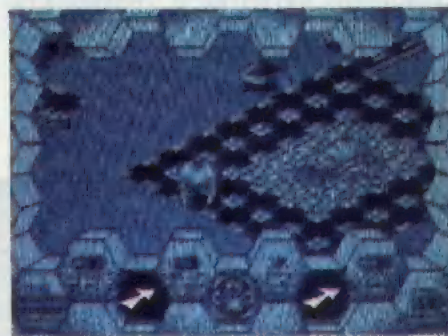
b) stisk tlačítka X vyvolá zobrazení znaku královské korunky a šipky označí směr na královnu.

c) stisk tlačítka C vyvolá zobrazení SUPER BOMBY a šipky ukáží směr kde byla shozena.

d) stisk tlačítka V umožňuje měnit barvy pozadí podle vaší potřeby.



Najdete-li SUPER BOMBU, přejděte pomalu přes ni. Signálem převzetí je blikání signálky na řídicím panelu dole. Po jejím převzetí ji musíte použít ke zničení hmyzí královny. Lezoucí hmyz (dělnice) je nejlépe ničit tak, že manévrováním jej donutíte, aby vás pronásledoval. Jde-li přímo za vámi a je vhodně vzdálen, pak změňte směr proti



němu a vypusťte bombu. Musí jej zasáhnout! Zasažení vyžaduje dost cviku. Létající hmyz (průzkumníci) je třeba rychle zničit, neboť vás ohlásí a přilítí se posily! Zničíte ho lehce tak, že počkáte až bude přímo nad vámi a vrhnete na něj bombu.

Někdy je sice zábavné schválně bombardovat město a sledovat, jak se mění v ruiny, ale raději to nedělejte. Zbytečně vám poroste procento zničení čtvrti a celého města AMAUROTE.

Přeji vám mnoho zdaru!

R. Linhart

ATARI XE, XL  
COMMODORE 64  
DIDAKTIK  
SPECTRUM







# THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2

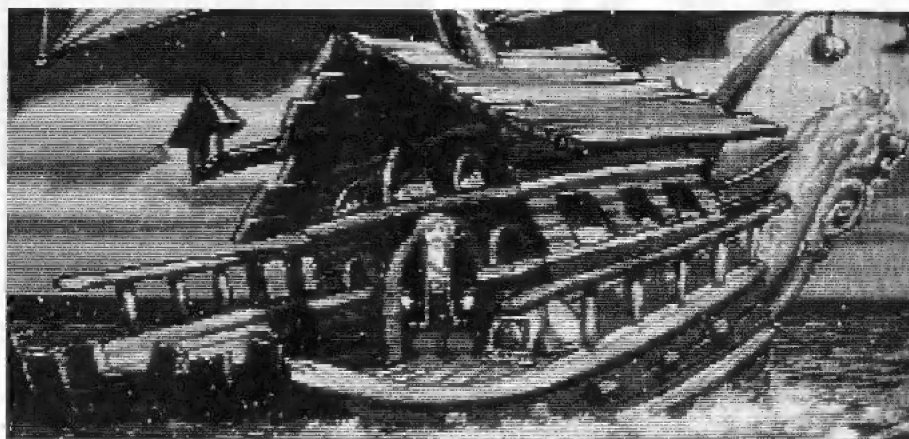
## LE CHUCK'S REVENGE (2)

LUCAS ARTS



(pokračovanie z minulého čísla)

Barman si však rýchlo uvedomí svoju chybu, pretože týmto nepremysleným činom prišiel o jediného zamestnanca. Preto ponúkne kuchtičkovu prácu tebe. Opýtaj sa ho, čo ti za to ponúkne (I dunno. How much does it pay?). Keď ti ponúkne 420 osminiek na týždeň a plácu za prvý týždeň dopredu, neváhaj už ani chvíľu a súhlas (Sure, I'll give it a shot.). Akonáhle máš zálohu v suchu, pober sa do kuchyne a uteč cez okno von. Teraz sa zase vyber za čarodajnicou do močiara. Daj jej postupne všetky štyri zložky, ktoré sa ti podarilo získať: kosť, pľuvanec, parochňu a podprsenku.



Bosorka ti teraz na počkanie vyrobí báбку Larga na kúzlo VOODOO a dá ti ju spolu s hrsťou špendlíkov. Prejdi do prvej izby a preskúmaj pozorne obsah políc a džbány (JAR) uložené v skrini. Medzi iným nájdeš aj návod na kúzlo "Dva životy z popola" (ASH-2-LIFE). Keď sa ho pokúsiš zobrať, čarodějnica ti prezradí, že toto kúzlo môže vyrobiť len ak má k dispozícii popol z mŕtveho. Viac o bosorky nemáš čo robiť, preto sa vráť do lodného mesta, zamier do hostinca a vojdí rovno do Largovej izby. Largo sa ňu pokúsi vyhodiť, no ty sa nedaj. Zabodni špendlíky (PINS) do bábk (DOLL) a mocné kúzlo VOODOO začne účinkovať. Pomocou neho sa ti podarí Largo poraziť a vyhnať z ostrova. V poslednej chvíli ti však vytrhne z rúk LeChuckovu bradu, s ktorou sa mu ľahkovážne pochváliš a so smiechom utečie. Začínaš tušiť, že si zase niečo poriadne skopal a keď sa vyberieš k bosorky, tvoja obava sa ukáže ako opodstatnená. Od čarodějnice sa dozvieš, že hoci sa ti podarilo zničiť LeChuckovho ducha, nezničil si jeho fyzické telo. Ten, kto má čo i len jeho časť, môže prebudíť LeChuckovu mŕtvolu k životu ako zombie. A je len prirodzené, že LeChuck sa bude chcieť za svoju potupnú porážku pomstiť. Bosorka ti povie, že jediné, čo ňa pred LeChuckom môže zachrániť, je BIG WHOOP. Nie je to totiž drahocenný poklad, ako si sa domnieval, ale čarodějny predmet, ktorý obsahuje tajomstvo druhého

sveta. Bosorka ti dá ešte na cestu knihu pojednávajúcu o poklade BIG WHOOP (BIG WHOOP: UNCLAIMED BONANZA OR MYTH?) a potom sa už s ňou musíš rozlúčiť. Na ostrove už teraz nemáš čo hľadať a preto sa pober na polostrov (PENINSULA) vľavo dole. Vojdí do obývacej lode (HOUSEBOAT) a oslov kapitána Dreda (CAPTAIN DREAD). Povedz mu, že potrebuješ najat' loď (I need to charter a ship.). On ti povie, že nemôže kormidlovať, keďže zle vidí a

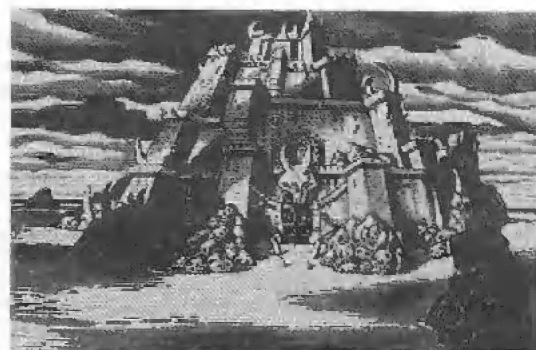
domčeku vľavo a vojdí dnu. Bez väčšej námahy zistíš, že sa nachádzaš v bazáre. Tovar môžeš kupovať nasledovne: zober predmet, o ktorý máš záujem. Predavač ti oznámi cenu (ak je tovar na predaj) a spýta sa ňa, či ho kupuješ. Ak súhlasiš odpovedz: beriem ho (OK. I'll take it.). Urob teda väčší nákup a postupne si zadováž: píľku (WELL-POLISHED OLD SAW), koleso (HUB CAP), viáčie brko (FEATHER PEN), pirátsky klobúk (PIRATE HAT), lodný roh (SHIP'S HORN), odznak speváka (ROCK AND ROLL COLECTOR'S PLATE) a nakoniec cedufu (SIGN) s nápisom "POZOR, PAPAGÁJ!". Chceš zobrať aj zrkadlo, no predavač ti ho odmietne predať. Je to totiž obľúbený predmet jeho papagája. Uchýť sa teda ku lšti a zaves prázdny sáčok od krmiva na hák (HOOK), ktorý ostal na stene po ceduli. Papagája zaujme nový obraz jeho príbuzného a presunie sa na druhú stranu budielka. Tebe už teraz nič nebráni zobrať jeho zrkadlo (MIRROR). S nakúpeným tovarom nastúp na loď (DREAD'S SHIP) a vráť sa na ostrov Scabb (SCABB ISLAND). Choď ku svojim trom priateľom a prvému z kraja odpíľ pomocou píľky drevenú nohu (PEG LEG). Len čo sa vzdiališ, pirát sa zobudí, zbadá svoj kýpeľ a začne strašne kričať. V šoku začne volať lekára. Na to príde tesár-lekár a nohu mu opraví. Ty využi tesárovu neprítomnosť v jeho dielni a zober mu kladivo (HAMMER) a klince (NAILS). S týmito predmetmi sa vráť na ostrov Booty. Prejdi z nabrežia vpravo a narazíš na ženu vo veľkom klobúku (WOMEN IN BIG HAT). Po krátkom rozhovore zistíš, že je to kapitánka Kate Capsize. Ponúka svoju loď na výlety po okolí, no chce za jej prenatatie až 6000 osminiek, ktoré ty momentálne nemáš. Vypýtaj si teda od nej ešte jeden z letákov, ktoré rozdáva (Could I have one of those leaflets?) a pober sa doprava. Zbadáš obchod s použitými rakvami (STAN'S PREVIOUSLY OWNED COFFINS). Vojdí dnu a tu nájdeš svojho starého známeho Stana, ktorý presedlal z použitých lodí na použité rakvy. Prejav zá-

stratil náhrdelník z očí navigátora, ktorý mu pomáhal nájsť správny kurz. Daj mu teda monokel a zopakuj svoju prosbu (I need...). Kapitán Dread už teraz nič nenamieta a keďže máš pri sebe aj 20 osminiek, ktoré požaduje, plavba môže začať.

### ČASŤ DRUHÁ FOUR MAP PIECES (ŠTYRI ČASTI MAPY)

Kdesi v nedoziernych šírkach Karibského mora v ozrutnom podivnom chráme medicína oživil LeChucka za pomoci brady, ktorú mu priniesol Largo. LeChuck je veľmi rozdušený a necháva si u medicína zhotoviť špeciálnu VOODOO báбку, aby sa ti mohol pomstiť.

Ty zatiaľ nič netušiac stojíš na palube lode kapitána Dreda. Zober z paluby prázdny sáčok z krmiva pre papagájov (PARROT CHOW) a vojdí do dverí. Oslov kapitána Dreda. Keď sa ňu spýta, kam chceš ísť, opýtaj sa aký máš výber (I don't know, what are my choices?). Na to ti Dread odpovie, že pozná len tri ostrovy a dá ti svoju mapu (Captain Dread's map). Vyber si teda pre začiatok ostrov Booty (BOOTY ISLAND). Akonáhle vystúpiš v prístave na pobrežie, otvor dvere na







ujem o kvalitnú použitú truhlu (I'm looking for a good used coffin.) Stano ti ukáže jednu rakvu a aby ti demonštroval jej pohodlnosť, sám do nej vlezie. Využi to a rakvu (COFFIN) zavri. Stano z nej ešte raz vykukne, aby ti venoval reklamnú vreckovku (CLEAN, WHITE HANKIE) a veko zase zaklopí. Ty neváhaj ani chvíľu a pomocou kladiva a klincov rakvu zatlač. Nedbaj na zúfalé volanie Stana z rakvy a zves z náhrobného kameňa v pozadí kľúč od krypty (CRYPT KEY). Ak chceš, môžeš ešte otvoriť pomocou kladiva pokladňu (CASH REGISTER), je však úplne prázdna. Teraz choď zase na Dreadov loď a navštív pre zmenu ostrov Phatt (PHATT ISLAND).

Na ostrove Phatt vládne fašistický diktátorský režim. Hneď ako vystúpiš na molo, zbadáš na stene vyvesený plagát s vypísanou odmenou na tvoju hlavu. Keďže ako nasechvál vedľa stojí zbrojnoš, nepomôžu ti žiadne výhovorky a za chvíľu už stojíš pred samotným guvernérom ostrova. Po krátkom rozhovore vysvitne, že guvernér sa pozná s LeChuckom a že ňa mu chce výhodne predať. Keď sa guvernér dozvie čo potrebuje, dá ňa uvrhnúť do žalára. Ten však nie je veľmi dobre strážený. Potiahni ňazký matrac ležiaci na priční (ROCK HARD MATTRESS) a zober palicu (STICK), ktorá leží pod ním. Pomocou palice si pritiahni kosť z nohy tvojho suseda (BONE) a zodvihni ju. Kosť ponúkni psovi, ktorý ti za ňu ochotne ponechá kľúč od cely (SMALL KEY). Ten zodvihni a otvor ním dvere tvojej cely (CELL DOOR). Z police zober dve obálky (MANILA ENVELOPE) a (GORILLA ENVELOPE) a otvor ich. V prvej z nich nájdeš svoje veci a v druhej banán (BANANA) a hudobný nástroj (ORGAN). Výchdi z väzenia a prelep plagát (POSTER) s tvojou podobizňou letákom, ktorý si získal od Kate. Teraz vojdí do prvej pasáže (ALLEY), kde nájdeš muža, ktorý prijíma stávky na akúsi ruletu. Smiešny mužík v zelenej čiapke stále vyhráva, no keď staviš na niektoré číslo ty, vždy prehráš. Keď tento šťastlivec opäť vyhrá, sleduj ho do druhej pasáže. Tu zistíš, že číslo mu prezradza tajomný muž za dverami. Keď odíde, podídi k dverám a zaklop na otvor v nich (SLOT ON DOOR). Keď sa ňa muž spýta, čo chceš, opýtaj sa na nasledujúce výherné číslo (What's the next winning number...). Muž, aby ňa preveril, či si členom klubu, ti dá tri otázky. Správna odpoveď je vždy to číslo, ktoré ukáže počtom prstov prvý raz. Keď odpovieš trikrát správne, chce ti už číslo prezradiť, no zdá sa mu, že ňa nepozná. Surovéne sa spýtaj, ako to, že si ňa nepamätá (What! You don't remember me?). Číslo a farbu, ktorú ti potom prezradí si dobre za-

pamätaj. Vráť sa do prvej pasáže a povedz krupiérovi (DEALER), že si chceš staviť (I'd like to place a bet). Keď zaplatíš osminku vkladu, stav na číslo a farbu, ktoré si si zapamätal. Zaručene vyhráš a keď dostaneš na výber z troch cien, vyber si pozvánku na zábavu (I'd love to have the INVITATION!). Zopakuj celý podfuk znovu a teraz si už zober peniaze (Gimme the MONEY!). Do treťice sa ti podarí takto získať lístky do cirkusu (CIRCUS TICKET), tým sa však ceny vyčerpali a muž nenápadne zmizne. Výchdi z pasáže a vojdí do knižnice (LIBRARY). Na stole vľavo stojí model majáka (MODEL LIGHTHOUSE). Otvor ho a vyber z neho šošovku (MODEL LIGHTHOUSE LENS). Podídi ku knihovníčke (LIBRARIAN) prihovoriť sa jej (Excuse me...) a povedz, že zháňaš nejakú knihu (I'm looking for a book). Keď sa ňa opýta, či máš preukaz, odpovedz, že nie, ale že by si cheel (No, how do I get one?). Teraz nadiktuj knihovníčke postupne svoje meno, adresu, vek, zamestnanie a zlovyk. Dostaneš preukaz (LIBRARY CARD) a poučenie, že pre výber knih treba použiť katalóg a odniesť si smieš maximálne štyri knihy naraz. Pozri sa na katalóg (CARD CATALOG), otvor zásuvku s písmenom "R" a nájdi pod heslom: RECIPES, WOODOO, knihu "THE JOY OF HEX". Zapamätaj si názov (Hmmm. "The Joy of Hex." I'll have to remember that.). Teraz sa pozri na inú zásuvku (I think I'll try a different drawer.) pod písmeno "D" a nájdi titul: DISASTER "GREAT SHIPWRECKS OF OUR COUNTRY". Zapamätaj si ju a vyber si ešte jednu ľubovoľnú knihu. Vráť sa ku knihovníčke a opäť jej povedz, že hľadáš knihu (I'm looking...). Teraz si od nej postupne vypýtaj všetky tri knihy, ktoré si si zapamätal. Ak ich máš, výchdi von z knižnice a vydaj sa po chodníku (PATH) vľavo do vnútrozemia. O chvíľu sa na ostrove vylodí Kate Capsize. Priblíž

zbrojnoš ju podľa plagátu považuje za teba a zavre ju do väzenia. Ty pokračuj k rezidencii (MANSION), otvor bránu (GATE) a vojdí do domu. Keď budeš chcieť výjsť hore schodmi, zastaví ňa zbrojnoš. Drzo mu povedz, že si ňa zmyšľil s tvojim bratrancom (You must be confusing me with my cousin Guybrush.). Potom mu povedz, že v kuchyni horí (I think there's a fire in the kitchen.), čím sa ho definitívne zbavíš. Výchdi po schodoch ku guvernérovi a vymeň tú nepotrebnú knihu, ktorú máš pri sebe za knihu (FAMOUS PIRATE QUOTATIONS), ležiacu na posteli. Výchdi z rezidencie a choď do väzenia. Zober z police obálku (VANILLA ENVELOPE) a otvor ju. Nájdeš v nej fľašu nealkoholického grogu (BOTTLE O' NEAR-GROG). Teraz môžeš pomocou kľúča Kate pustiť na slobodu a vydať sa opäť na ostrov Scabb. Vojdí do baru a vypýtaj si grog (Grog, please). Keď si barman zase vypýta preukaz, ponúkni mu ten z knižnice (Will you accept a temporary library card?) a barman je už ochotnejší. Potvrď, že chceš naliať (Yeah, I could really use it.). Keď si vypočuješ dnešnú ponuku, vypýtaj si postupne všetky tri nápoje (YELLOW BEARD'S BABY), (BLOODY STUMP) a (BLUE WHALE). K nápojom stardmo získáš slamku (CRAZY STRAW). Upevni banán na metronóm (METRONOME), čím natoľko zhypnotizuješ opicu (JOJO), že ju môžeš bez problémov zobrať. Teraz choď na cintorín a pomocou kľúča otvor kryptu (CRYPT). Vojdí dnu a prečítaj si knihu epilógov, ktorú si zobral z diktátorovej pošty. Zapamätaj si, ktorý citát povedal RAPP SCALLION. Teraz nájdi rovnaký nápis na jednej z rakiev a tú otvor. Naber si z nej trochu popola (ASHES) a choď do močiara k bosorky. Povedz jej, že si priniesol popol (Hey, I've got some ashes for that potion.). Čarodějnice medzitým však zabudla recept. Našťastie máš pri sebe knihu kúziel, povieš jej potrebné a ona ti vyrobí kúzlo. Vráť sa do krypty a použi kúzlo "dva životy z popola" s popolom v rakve. Podarí sa ti oživiť kuchára Rappa. Porozprávaj sa s ním a zistíš, že jeho duša nemôže odpočívať v pokoji, pretože si nie je istý, či vypol plyn v svojej reštaurácii. Sľub mu, že ho vypneš za neho (I'll check the gas for you Rapp.) Zober si kľúč, ktorý ti podáva a choď na pláž. Pomocou kľúča (KEY) otvor dvere na malej chate (SHACK) na pobreží, vojdí dnu, zatvor plynový kohútik (KNOB) a vráť sa do krypty. Rappovi povedz, že plyn bol skutočne pustený (You were right. The gas was on.), ale ty si ho vypol. Rapp sa ti poďakuje a vypufuje prvú časť mapy.

- tuis -

(pokračovanie v budúcom čísle)

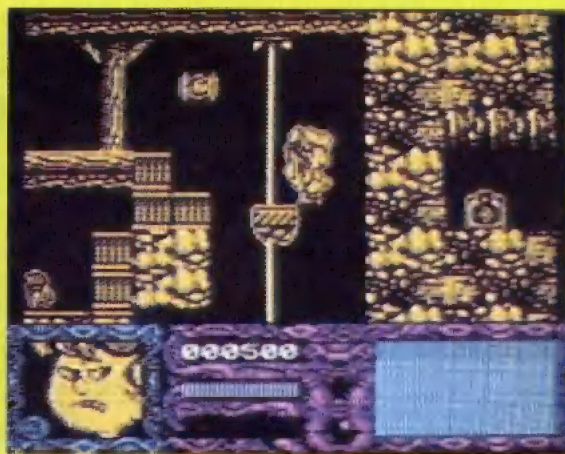






Ak by sme sa spoločne zamýšľali, ktorá z posledných čiste akčných hier na ZX Spectrum je najlepšia, zrejme by sme prišli k záveru, že sú to THE ADDAMS FAMILY a POTSWORTH. Z toho prvá z nich existuje iba vo verzii pre ZX Spectrum 128kB, takže majiteľom ZX Spectra 48kB a Didaktiku zostáva iba POTSWORTH. Recenziu ADDAMS FAMILY plánujeme publikovať tiež, pretože táto hra existuje aj vo verzii pre Amigu a Atari ST.

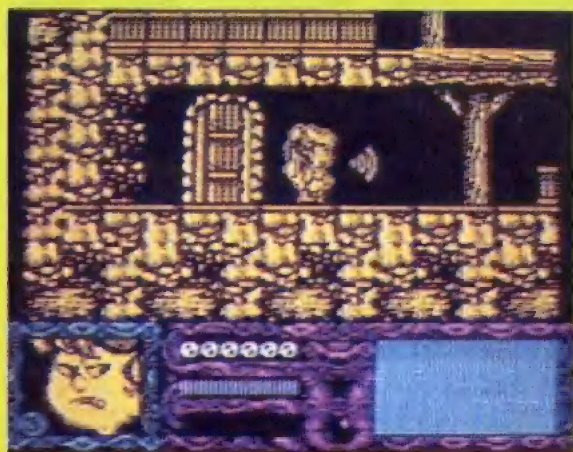
Hlavná postava nemá nijakú zbraň a nepoužíva žiadne násilie. Protivníkov však likvidovať dokáže. Ako? No predsa hlasom! Táto metóda má dve nevýhody. Prvá nevýhoda súvisí so šfrením zvukových vln v atmosfére. Intenzita zvuku so vzdialenosťou totiž výrazne slabne, preto účinnosť 'zvriesknutia' je dobrá iba v našej bezprostrednej blízkosti. Druhá nevýhoda je aspoň podľa mňa to, že vopred nemôžeme vedieť, na koho bude náš vresk účinný a komu naopak nebude vôbec vadiť. Keďže vresk môžeme aplikovať iba v našej blízkosti, v prípade neúčinnosti nám nezvýši čas na úhybný manéver, alebo úskok, čo bude mať za následok úbytok energie.



stvo zaujímavých vecí. Na miestach, kde sa nutne potrebujeme postaviť, býva umiestnený ostrý hrot, ktorý sa vysúva v pravidelných intervaloch. Ak nás pichne, máme nielen smolu, ale ešte nám ubudne aj časť energie. Ďalej tu máme robotov, ktorí sa buď pohybujú, alebo striedajú, alebo robia jedno i druhé, miesta v podlahe, cez ktoré sa prepadne o poschodie nižšie a mnoho fantastických hádaniek a podrazov, ktoré tak obľubujú milovníci akčných hier. POTSWORTH rozhodne odporúčam do vašej pozornosti.

- yves -

# POTSWORTH



Na prvý pohľad vyzerá POTSWORTH celkom obyčajne. Grafika je žltá-čierna, čiže v podstate monochromatická. Má to aspoň tú výhodu, že nevznikajú žiadne problémy s atribútmi, čo je veľká choroba všetkých farebných akčných hier na ZX Spectre. Vo farebnosti sú inak vo veľkej výhode majitelia Commodore 64, ktorí nemajú žiadne monochromatické hry, zatiaľ čo Spectristi ich majú neúrekom. S tým sa však už nedá nič robiť.

Hoci grafika POTSWORTHu nie je oslnivá, o to lepšia je hrateľnosť a zaujímavosť hry. V POTSWORTHe je tiež veľa celkom originálnych nápadov. Najzaujímavejší je spôsob likvidácie protivníkov.

Cieľom hry je prejsť všetky levely a zbierať popri tom všetky predmety, ktoré nájdeme. Každý predmet, ktorý máme už u seba, sa nám zobrazí na informačnom paneli v obdĺžniku na pravej strane. Na začiatku hry máme k dispozícii 3 životy, ktoré však neubúdajú naraz, ale iba vtedy, keď nám klesne energia na nulu (stĺpcový indikátor energie je v strede panelu pod skóre a počet životov vidíme vľavo).

Základom pohybu v bludisku sú výťahy. Treba vedieť, že každý výťah má svoj vypínač a normálne je v kludovom stave. Vypínač sa dá zapnúť iba vtedy, keď naň položíme veľkú debnu. Túto debnu musíme nájsť niekde v blízkosti a dotlačiť ju na vypínač, ktorý je vedľa výťahu. Okrem výťahov tu nájdeme aj veľa pohyblivých chodníkov, ktoré aj keď sú zapnuté, prejsť sa cez ne nedá, pretože na každom sú padacie dvere. Na zdvihnutie padacích dverí slúži rovnaký vypínač, ktorý sa nachádza niekde v blízkosti a ktorý sa zapína rovnakým spôsobom, ako vypínač od výťahu.

Okrem vypínačov a pohyblivých chodníkov tu môžeme nájsť množ-



DIDAKTIK  
COMMODORE 64  
SPECTRUM





# BUFFALO BILL'S WILD WEST SHOW

## TYNESOFT

Buffalo Bill je jedna z najznámejších postáv Divokého Západu. Nezabudli na ňu ani tvorcovia hier z dnes už neexistujúcej firmy TYNESOFT. Čas ukázal, že hry od Tynesoftu sa príliš dobre nepredávajú a nutne musel nasledovať krach. BUFFALO BILL'S WILD WEST SHOW (ďalej len B.B.W.W.S.) tiež nie je žiaden zázrak, avšak predsa je to o niečo lepšia hra, než ostatné produkty Tynesoftu.

V hre B.B.W.W.S. je až 6 rôznych disciplín, ktoré si teraz bližšie popíšeme:

### KNIFE THROWING

V tejto disciplíne hádzeme nože do kruhovej drevenej dosky tak, aby sa zapichli. Doska sa otáča a na nej je príviazaná žena, ktorá nám asistuje pri tomto zázračnom číse. K dispozícii máme osem nožov a každý musíme hodiť tak, aby našu krásnu asistentku nezranil, alebo nebodaj nezabil. Ak ju predsa trafíme, vypíše sa nápis "Dangerous Shot" a hra predčasne končí. Inak sa nám za každý úspešný zásah pripočítajú body.

### TRICK SHOOTING

V tomto leveli sú naprogramované dokonca dve strelecké disciplíny. Najprv sa strieľa do pohyblivých terčov, na ktorých sa zobrazujú dva typy ľudí: ozbrojení zločinci a bezbranní ľudia. Strieľať však treba iba do zločincov. Za nevinných ľudí nedostaneme body a iba zbytočne minieme náboje. Hra sa skončí až vtedy, keď miníme aj posledný náboj. Hneď za tým nás čaká strelba do letiacej fľaše. Takéto niečo dokáže iba skutočný ostrostrelec. Kovboj, ktorý nám fľaše vyhadzuje, dáva do hodu vždy inú silu. Raz hodí fľašu kúsok pred seba, inokedy dohodí až na koniec obrazovky.

### CALF ROPING

Sedíme na koni a nad hlavou točíme lasom. Pred nami uteká býk. My ho musíme dobehnúť a hodiť mu sluč-



ku na krk. Prítom si treba dávať pozor, aby nás nezhodil z koňa a nevláčil v prachu za sebou.

### BRONCO RIDING

Sme v ohrade a pokúšame sa udržať v sedle na divokom koňovi, ktorý neznesie v sedle cudzieho



jazdca. Ten koňoš robí všetko možné, aby nás zhodil a v mojom prípade sa mu to vždy podarilo veľmi rýchlo. Skúste to aj Vy, možno budete mať viac šťastia.

### STEER WRESTLING

Naháňame na koni splašeného býka, avšak tentokrát bez lasa a akejkolvek inej zbrane. Musíme si trochu nadísať a zoskočiť z koňa tak, aby sme chytili býka za rohy. Až býka



úplne zastavíme, musíme ho v predpísanom časovom limite (stále holými rukami) dostať na lopatky. Sami iste uznáte, že býk je silnejší, než obyčajný kovboj. Preto nám to dá riadne zabráť.

### STAGE COACH RESCUE

Nevychovaný a necivilizovaný indián uniesol koč. My eváľame na koni za ním (resp. my sedíme a eváľa iba kôň) a indián stojí na streche koča. Vidí, že ho už dobiehame, preto hádže na zem kufre cestujúcich. Je samozrejme, že ich nehádže iba tak, pre nič-za nič. Snaží sa, aby padali rovno nášmu koňovi pod nohy. Padajúcej batožine sa musíme vyhýbať, pretože koňa každé zakopnutie veľmi vyčerpáva. Na zastavenie uneseného koča máme iba dve minúty.

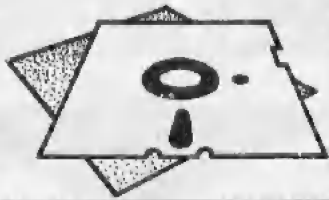
B.B.W.W.S. má veľa pozitívnych prvkov. Na začiatku si môžeme zvoliť tri druhy obtiažnosti a vybrať iba tie disciplíny, ktoré sa nám páčia. Hru môže hrať až 6 hráčov súčasne. Najcennejšie sú však podľa môjho názoru hudby pre Spectrum 48kB. Pred každou disciplínou si môžeme vypočuť niektorú zo starých amerických piesní, ktoré nám tiež pripomenú atmosféru divokého západu.

- yves -

## DIDAKTIK SPECTRUM





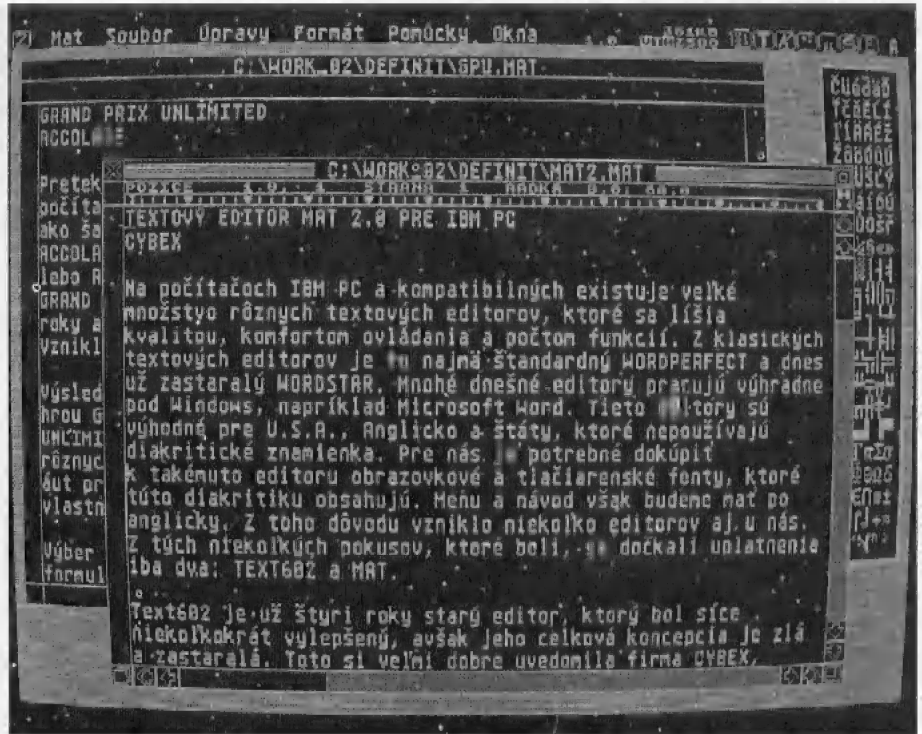


Na počítačoch IBM PC a kompatibilných existuje veľké množstvo rôznych textových editorov, ktoré sa líšia kvalitou, komfortom ovládania a počtom funkcií. Z klasických textových editorov je to najmä štandardný WORDPERFECT a dnes už zastaralý WORDSTAR. Mnohé dnešné editory pracujú výhradne pod Windows, napríklad Microsoft Word. Tieto editory sú výhodné pre U.S.A., Anglicko a štáty, ktoré nepoužívajú diakritické znamienka. Pre nás je potrebné dokúpiť k takémuto editoru obrazovkové a tlačiarenské fonty, ktoré túto diakritiku obsahujú. Menu a návod však budeme mať po anglicky. Z toho dôvodu vzniklo niekoľko editorov aj u nás. Z tých niekoľkých pokusov, ktoré boli, sa dočkali uplatnenia iba dva: TEXT602 a MAT.

Text602 je už štyri roky starý editor, ktorý bol niekoľkokrát vylepšený, avšak jeho celková koncepcia je pomerne zlá a zastaralá. Toto si veľmi dobre uvedomila firma CYBEX, ktorá priniesla na trh editor, ktorý odstraňuje nedostatky Text602 a pritom je dokonca omnoho lacnejší. Doteraz boli na trh uvedené dve verzie: MAT 1.2 a MAT 2.0.

**MAT 1.2 je veľmi rýchly, jednoduchý a pamäťovo nenáročný editor, ktorý sa môže prevádzkovať aj na pomalom počítači PC XT s jednou disketovou mechanikou 360kB.** Už táto verzia má oproti Text602 niektoré podstatné výhody. MAT umožňuje súčasne otvoriť až 8 okien, ktoré sa dajú prepínať. Umožní to veľmi rýchle spracovávanie 8 textov súčasne. Aj keď MAT pracuje pod operačným systémom MS-DOS, systém okien mu dáva tie výhody, ktoré majú programy bežiacie pod MS-Windows. Ďalšou veľkou výhodou MATa je spôsob písania diakritiky. Kým v Text602 treba povinne zadávať, či bude mať písmeno mäkčeň, alebo džeň (v prípade chybnéj kombinácie zaznie chybové pípnutie), MAT automaticky rozozná, ako sa písmeno má písať. Povinne musíme zadať mäkčeň či džeň iba tam, kde môže nastať viac kombinácií, napr. 'á' a 'ě', alebo 'í' a 'i'.

Editor Text602 umožňuje spracovávať iba dva texty súčasne a systém okien nemá vôbec. Priam otrasná je spolupráca s myšou. Naopak, editor MAT s myšou spolupracuje vynikajúco a práca s ňou nám veľmi pomôže. S myšou sa totiž dajú vo veľmi krátkom čase vykonať veľké zmeny v dokumente (riadkovanie, zarovnávanie, deleenie slov, atď.), ovládať okná pomocou zobrazených ikon, prepínať typy písma, zobrazovať špeciálne znaky z pomocnej tabuľky znakov, prepínať klávesnice a tabulátory, nastavovať tabulátory a samozrejme vyberať funkcie v jednotlivých 'pull down' menu.



# TEXTOVÝ EDITOR PRE IBM PC MAT 2.0 CYBEX

Z hľadiska počtu funkcií sú editory MAT 1.2 a Text 602 3.0 približne na rovnakej úrovni a je medzi nimi menší rozdiel, než by sa na prvý pohľad mohlo zdať. Inak je to však u novej verzie editora MAT 2.0, ktorý mal premiéru na výstave INVEX '92. Táto verzia má okolo 30 nových funkcií a vylepšení oproti verzii 1.2 a možno ho považovať za oveľa lepší editor, než je Text602 3.0. Pritom cenovo je oveľa výhodnejší. Cenová politika CYBEXU je natoľko dobrá, že im veľmi držím palce. Je to firma, ktorú sme potrebovali, pretože produkuje veľmi kvalitné programy za minimálne ceny, čím núti aj ostatné firmy, aby ceny svojich programových produktov znížovali. Najväčšou prednosťou editora MAT 2.0 je import obrázkov a obtekanie textu okolo nich. Podľa vyjadrenia autorov z CYBEXU to vôbec nebola jednoduchá záležitosť, ale podarilo sa ju uspokojivo zvládnuť. Spracovanie obrázkov spolu s textom je funkciou, ktorá bola doteraz výsadou najmä u drahých produktov typu Desktop Publishing. Teraz sa obrázky dajú importovať aj do lacného MATa a dajú sa spolu s textom vytlačiť na tlačiarňu. Samozrejmosťou je možnosť zmeny veľkosti obrázkov a ich prispôbenia možnostiam tlačiarne (je veľký rozdiel medzi napr. 9-ihličkovou a laserovou tlačiarňou). Súčasťou dodávky je knižnica obrázkov, ktorými môžu firmy obohatiť svoje letáčky a iný propagačný materiál. Importovať sa dajú obrázky vo formátoch PCX a IMG.

Ďalšia bomba je tzv. automatická sadzba matematických výrazov, ktorá ko-

nečne odstráni všetky problémy pri písaní vysokoškolských skriptov a vedeckých publikácií. MAT totiž dokáže generovať výrazy s integrálmi, odmocninami, sumami a zlomkami z jednoriadkových príkazov.

Zlepšenie nastalo aj v kompilácii poľí pre automatickú poštu. Poľia už nemusia byť v textovom tvare, ako to bolo vo verzii 1.2, ale môžu byť aj vo formáte \*.dbf (kompatibilný s dBase). Pre DBF sa dokonca dá definovať tzv. maska. Je to podmienka pre výber určitých položiek z databázy, ktoré danú podmienku spĺňajú.

Unikátnou vlastnosťou MATa 2.0 je rozšírenie základnej znakovéj sady o ďalších 224 znakov. Tak je možné obohatiť text o rôzne špeciálne znaky (napríklad azbuku), špeciálne symboly (šípka, budík, nožnice, telefón, atď.) a v neposlednom rade je možné aj kreslenie elektrotechnických schém. Tieto znaky sa dajú editovať a vytvárať v dodávanom editore MFD.

MAT 2.0 je možné nakonfigurovať aj na režim kariet SUPER VGA na LUBOVOLNÉ rozlíšenie od 640x480 do 800x600.

Ceny licencií pre 1 počítač:

MAT 1.2 .....	1280 Kčs
MAT 2.0 .....	1820 Kčs
demoverzia .....	70 Kčs

Textový editor MAT 1.2 alebo MAT 2.0 si môžete objednať na adrese:

EXACT  
Bartoškova 7  
831 04 BRATISLAVA  
tel.: 07/606-71



# DONALD'S ALPHABET CHASE

DISNEY SOFTWARE



Firmu DISNEY SOFTWARE sme v BIĽe ešte príliš nespomínali. Myslím si, že na to v podstate ani nebol dôvod. Ich hry pre 16-bitové počítače považujem z programátorského hľadiska za šedivý priemer. Mám na mysli lietadlá v hre ROCKETEER, adventúru so zajacom ROGERom ROGER RABBIT - HARE RAISING HAVOC a detskú skladačku MICKEY'S JIGSAW PUZZLES. Každopádne môžem konštatovať, že väčšina hier od DISNEY SOFTWARE je určená malým deťom. Prečo sú však v uvedených hrách samé samplings miesto poriadnych hudieb? (Týka sa to iba PC verzií.) Aj hry pre najmenších sa dajú urobiť vo veľmi kvalitnom prevedení. Typickým príkladom je v tomto smere firma SIERRA so svojou hrou MOTHER GOOSE MIXED-UP, ktorá je fantastická po zvukovej i grafickej stránke.

DONALD'S ALPHABET CHASE je program, ktorý je skutočne ťažko identifikovať. Najprv som si kládol otázku, či je to vôbec hra? Akokoľvek som sa nad tým zamýšľal, nedospel som k nijakému záveru. Tento program môžeme považovať s čistým sve-

domím aj za hru, aj za výukový program. Podobnú situáciu som ešte v živote nezažil. Hľadal som skóre, nenašiel som. Hľadal som ovládanie káčera, nenašiel som. A takto som nenašiel ani ďalšie veci, ktoré v hrách bývajú a ktoré ani nemá zmysel spomínať.

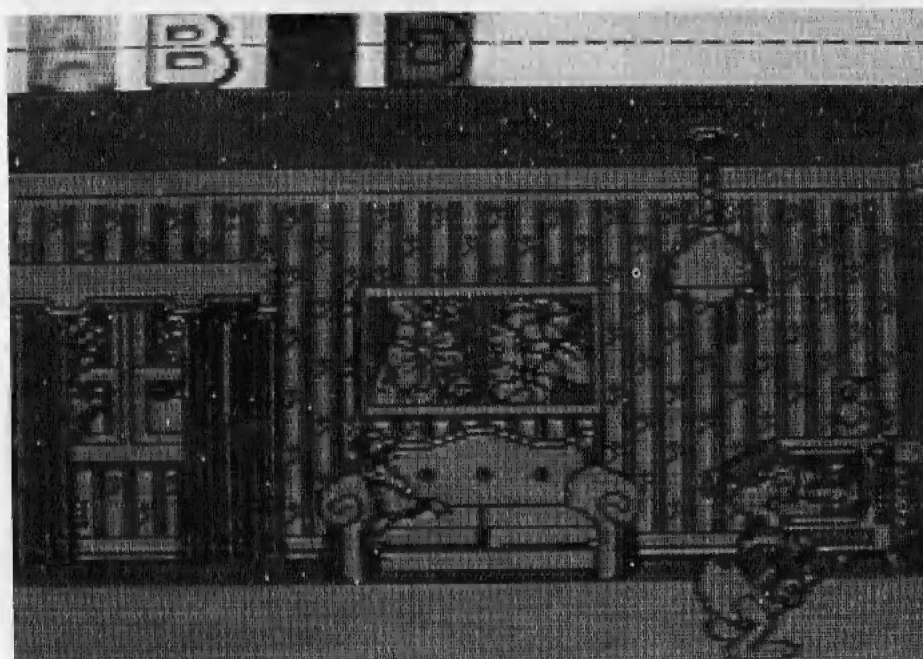
Čo som teda vlastne našiel? Našiel som ideu programu a spôsob ovládania. Idea je veľmi primitívna, aj keď uznávam, že niekomu vo veku 5-6 rokov to možno bude stačiť. V hornej časti obrazovky sa zobrazia niekoľko písmen, pričom jedno z nich bliká. Blikanie nám signalizuje, že práve toto písmeno sa objaví niekde na obrazovke. Keď ho zbadáme, stlačíme to isté písmeno na klávesnici (zrejme na znak toho, že sme schopní ho nájsť aj tam), čo je signál pre káčera, aby písmeno zobral a vyhodil ho hore na nápis. Keď tam písmeno doletí, stmavne a vzápätí začne blikáť nejaké iné písmeno a celý proces sa opakuje. Až nájdeme všetky zobrazené písmená, počítač zahrá niekoľko tónov jednej piesne. Potom dohráme do počítača nasledujúci level s ďalšími písmenami. Keď ich káčer na náš povel vyháďže hore, počítač zahrá o pár

tónov piesne viac. Takto to ide do- vtedy, kým nevyfukáme na klávesnici celú abecedu. Potom si konečne môžeme vypočuť aj celú pieseň, ktorá, mimochodom za veľa nestojí. Na konci sa nám objaví obrázok káčera, ktorý celý zmorený sedí v kresle a nohy má vyložené na taburetke. Chudák malý, taká abeceda dá veru zabráť!

Takže teraz sa môžeme zamyslieť nad tým, aký je rozdiel medzi priamym fukaním na písme- ná klávesnice a programom DONALD'S ALPHABET CHASE. Rozdiel je iba v tom, že písmená sa neobjavujú na obrazovke okamžite a káčer pri tom robí opičky. Takisto nikde inde neuvidíme písmená, ktoré visia na lustru, vyliezajú z chladničky, alebo sa vozia na kolobežke či skateboarde. A samozrejme, ešte tá hlúpa pesnička.

Grafika DONALDa je monochromatická a vyzerá veľmi neprecízne. Autori grafiky si určite priveľa námahy nedali. Zábava s programom nie je žiadna a hrateľnosť sa azda ani nedá hodnotiť. Prečo tento pseudoprogram vlastne vznikol?

- yves -



## DIDAKTIK SPECTRUM



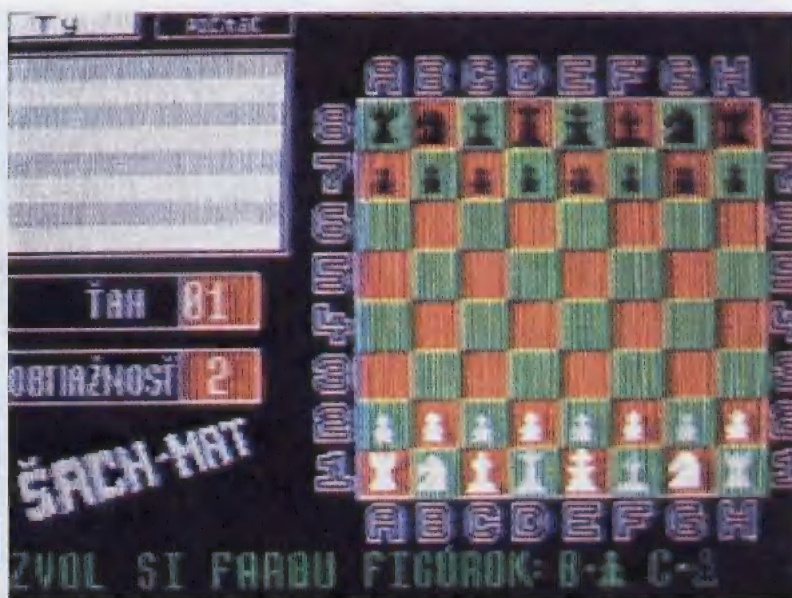




Šachový program existuje azda pre každý typ počítača. Aj pre ZX Spectrum bolo od jeho vzniku vyrobených niekoľko šachov ľšia-cich sa navzájom možnosťami, grafickou úpravou aj stratégiou hry. Aj keď by sa šach dal zaradiť medzi tie hry, ktoré majú úzky okruh priaznivcov, na počítači si každý občas zahrá šach.

Vznik nového šachového programu je oproti záplave akčných hier a adventúr dosť zriedkavým javom. To platí aj v prípade českých a slovenských programátorov. Preto počítačových šachistov iste poteší, že nedávno bol aj u nás vyrobený nový šachový program s názvom ŠACH-MAT. Grafické prevedenie tohoto programu je klasické, to znamená, že symboly figúriek sa vykresľujú na plošnú šachovnicu. Niektoré dokonalejšie šachové programy zo zahraničnej produkcie majú aj priestorové zobrazovanie, avšak domnievam sa, že klasické plošné zobrazovanie šachovnice je (aspoň na 8-bitových počítačoch) prehľadnejšie. Na začiatku si hráč zvolí farbu figúrok a jednu z 10 obtiažností. Ťahy sa zadávajú tak, ako sú znamenávané, t.j. písmenami A-H

ULTRASOFT  
MAT



a číslicami 1-8 (napr. E6-C4). V niektorých iných šachoch sa ťah, resp. jeho začiatková a cieľová poloha zadávajú kurzorom. Ktorý z týchto spôsobov je lepší, to je často predmetom diskusií. Gejmisti, ktorí sú zvyknutí na ovládanie programov systémom hore-dolu/vpravo-vľavo/fire, by asi dali prednosť kurzoru, ale šachista, ktorý si občas sadne za počítač a zahrá si s ním šach, bude určite radšej zadávať ťahy znakmi a číslicami ako behať kurzorom po obrazovke.

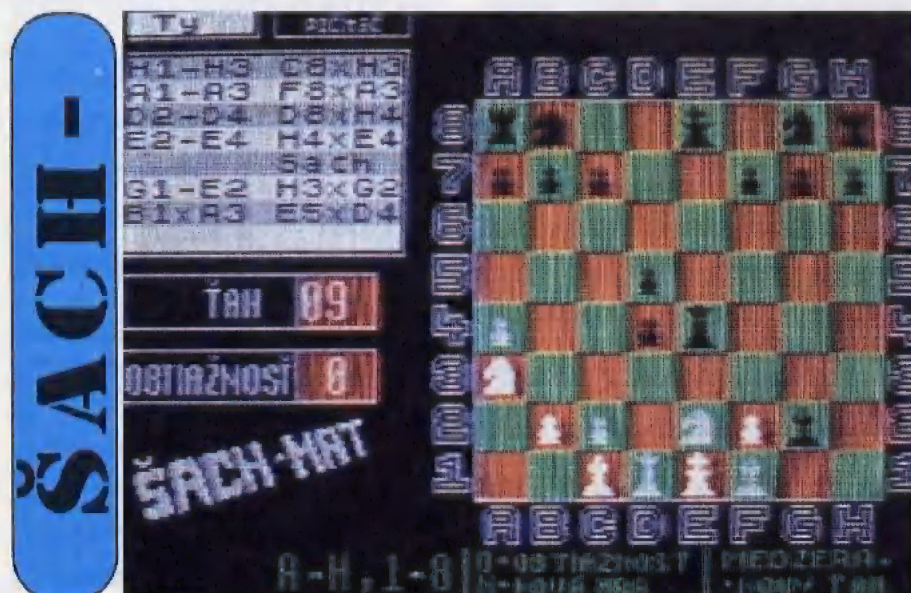
Jednotlivé ťahy hráča a počítača sa vypisujú v ľavej časti obrazovky. Výhodou je, že počas hry sa dá meniť obtiažnosť. Pri vysokej obtiažnosti počítač dlho "rozmyšľa", ale je aj "prefíkanejší". Pri najnižšej obtiažnosti sa dá ľahko poraziť, problémy budú mať azda len začiatkovci. Stratégia hry sa u šachového programu dá posúdiť len

vtedy, keď s ním skúsený šachista odohrá niekoľko desiatok partíí. Šach-Mat nebol takto podrobne skúmaný, ale testovali ho traja dobrí šachisti. Všetci sa o ňom vyjadrili pozitívne a takmer sa zhodli na tom, že si s ním veľmi dobre zahrajú najmä mierne pokročilí a priemerní šachisti, ako aj začiatkovci. V prípade profesionálneho hráča, ktorý má vypracované rôzne stratégie, ukáže iba prax, aký je tento program zdatný.

Úroveň šachového programu sa meria v tzv. ELO bodoch, ktoré sa získajú porovnávaním. Špičkoví šachisti majú okolo 3200 ELO bodov, najlepšie šachové automaty trochu menej (2600 až 2800). ŠACH-MAT má počet ELO bodov určite menší, ale tento parameter sme netestovali. Keby však niekto z čitateľov dokázal hodnoverne zistiť počet ELO bodov, nech nám svoje poznatky napíše do redakcie. Takisto by bolo veľmi zaujímavé nechať hrať ŠACH-MAT proti iným šachovým programom (Colossus, Psi chess, Superchess, Cyrus,...), ako aj proti ďalším počítačom (C64, Atari XE/XL, atď.). Všetky tieto testy bohužiaľ zaberú stovky hodín...

Ak sa nemýlim, ŠACH-MAT je prvý slovenský šachový program, ktorý sa dostáva na pulty predajní programov, čo môžeme iba privítať!

- yves -



**DIDAKTIK  
SPECTRUM**



# PRÁZDNOVÁ SÚŤAŽ

# !! ČASOPISU BIT !!



## ZA VYSVEDČENIE VIDEO HRA SEGA

A teraz  
to hlavné - ceny,  
o ktoré budete  
súťažiť:

### 1. cena: Videohra SEGA MASTER SYSTEM

zabudovaná hra HANG ON  
Control Stick (špeciálny ovládač)  
Light Phaser (svetelná pištoľ)

### 2. cena: Joystick Quick Shot Maverick 1

### 3. cena: Joystick Quick Shot Python 1

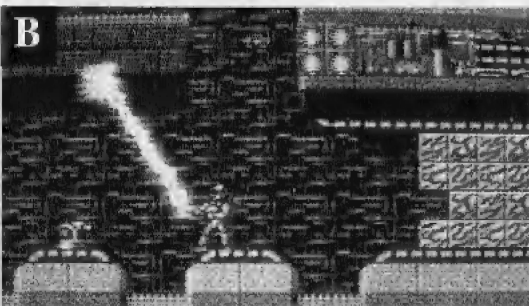
4.- 5. cena:  
Diskety DS DD podľa vášho výberu  
(buď 20ks. 5.25", alebo 10ks. 3.5")

6.- 10. cena: Celoročné predplatné časopisu BIT

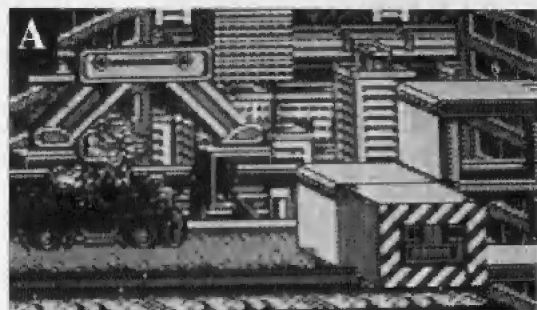
11.- 20. cena: Kniha Počítačové hry od  
Františka Fuku

Keďže dve vianočné súťaže, ktoré už máme za sebou, si získali značnú popularitu, rozhodli sme sa v tomto trende pokračovať. Po skúsenostiach z predošlých súťaží a z ohlasov, ktoré nám prišli od Vás do redakcie, sme však usúdili, že rok je na súťaž predsa len príliš dlhá doba. Preto na tento rok pripadnú až dve súťaže, pričom prvé zlosovanie bude na začiatku prázdnin a druhé po Novom roku. Myslíme si, že túto zmenu uvítate a že prispeje k ešte väčšej účasti, ako po minulé roky.

Zmenili sme aj spôsob súťaže. Doteraz sme vyžadovali dobrú znalosť hier zo ZX Spectra a Amígy, čím boli majitelia ostatných počítačov čiastočne v nevýhode. V novej súťaži budeme kladť dôraz skôr na Váš postreh a zároveň preveríme, či čítate náš časopis dosť pozorne. Všetky obrázky budú totiž z recenzií hier, ktoré boli v BITe publikované v minulosti. Tým súčasne dosiahneme, aby boli zvýhodnení najmä naši pravidelní čitatelia. Pravidlá sú veľmi jednoduché. V každom čísle uverejníme 3 fotografie, pričom dve budú z jednej a tej istej známej hry, zatiaľ čo tretia z nejakej inej, tematicky podobnej hry. Vašou úlohou bude určiť, ktorá fotografia je nesprávna.

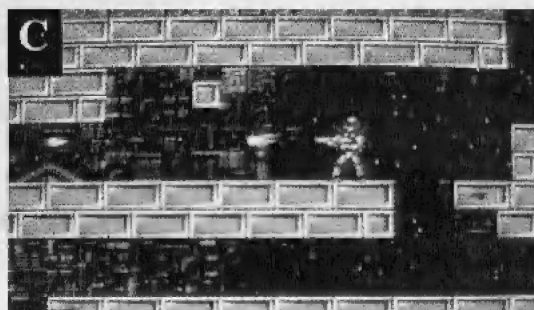


Aby sa nepoškodil článok na druhej strane, súťažný kupón nájdete na strane 38 dole. Súťaž bude prebiehať pol roka a v júnovom čísle zverejníme zlosovací lístok, určený pre vyznačenie odpovedí a nalepenie kupónov. Do zlosovania zaradíme iba tých, ktorí včas pošlú zlosovací lístok so všetkými súťažnými kupónmi a samozrejme aj so správnymi odpoveďami.

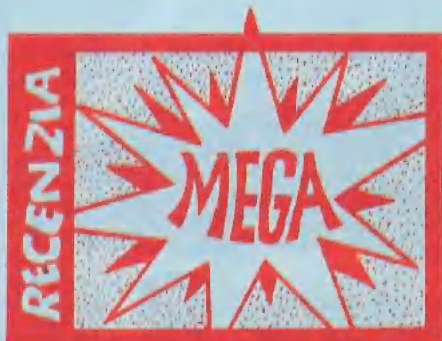


Súťažná úloha  
číslo 2 je:

Uhádnite, ktorý  
obrázok nepatrí  
do hry Turrigan.

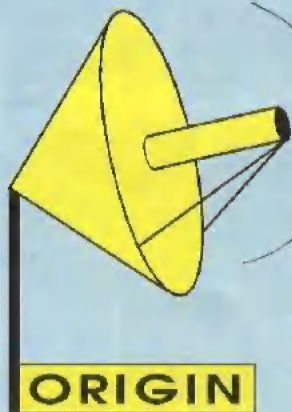






O hre WING COMMANDER 2 sa človek môže vyjadrovať iba v superlatívoch. Najpredávanejšia hra jesene 1991, najlepšia grafika roka 1991, najlepšia hudba 1991. Čo môžeme chcieť viac?

Dej Wing Commandera 2 sa začína v momente, keď si nás predvolá admirál TOLWYN, najvyšší veliteľ



# WING COMMANDER 2 VENGEANCE OF KILRATHI



Cisár Kilrathiov



KHASRA je zástupcom princa Trakhatha, cisárovho syna.

armády. Obviní nás z toho, že IBA našou vinou bola zničená základňa TIGER'S CLAW, na ktorej sme slúžili vo Wing Commanderi 1. Jej strategický význam bol nesmierny. Admirál je rozčúlený a označí nás za zradcu. Darmo mu hovoríme, že to nebola naša vina. Aj keď sa k nemu správame úctivo, neverí nám a vymyslí tvrdý trest, ktorý je našou poslednou šancou. Odveľ nás na plnenie tajných rozkazov na vesmírnu stanicu CAERNAVON. Je rád, že sa nás zbavil a že nás bude mať na krku niekto iný. - Dúfam, že sa už nikdy nestretne, - hovorí TOLWYN na záver.

Medzitým prebehne veľmi vážny rozhovor medzi cisárom Kilrathiov a jeho synom, princom TRAKHATHom. TRAKHATH je veliteľom vojsk Kilrathiov a je následníkom trónu. Zatiaľ však má hlavné slovo starý cisár a je na ňom vidieť, že mu už dochádza trpezlivosť. Vojná s pozemšťanmi už trvá príliš dlho a stále sa nedarí nad nimi získať rozhodujúcu preva-

hu. Žiada od princa okamžité konkrétne riešenie. Princ Trakhath poteší svojho otca a cisára správou, že majú nové rakety, vyrobené 'stealth' technológiou, ktoré sú nezachytiteľné radarom. S týmito raketami by sa mal viesť rozhodujúci útok proti nič netušiacim pozemšťanom. A už prichádza pre nás prvý rozkaz ísť na patrolu. Je to taká misia, pri ktorej musíme prejsť určité stanovené body a vrátiť sa naspäť na základňu. Letíme vo dvojici s mladým a málo skúseným dievčaťom Liz, ktoré má krycie meno SHADOW. Dozvedáme sa, že poleťme na raketách typu FERRET,

ktoré sú rýchle a ľahko ovládateľné. Shadow sa nám prizná, že radšej lieta na ľahších a odolnejších raketách typu RAPIER (ja s ňou plne súhlasím). Nemáme však na výber, iba snažiť sa byť úspešní. Inak nám hrozí ešte tvrdší trest - prevelenie na smetiarsku raketu, ktorá zbiera vesmírny odpad. Nemusím zdôrazňovať, že smetiarska raketa je to najväčšie poníženie pre bojového pilota.

Dej hry sa vyvíja podľa predpísaného scenára, ktorý však má v určitých miestach niekoľko variant, ktoré ovplyvníme tým, ako si budeme počínať pri plnení služobných povinností. Ak nám to pôjde, čoskoro sa staneme jedným z najlepších pilotov na stanici CAERNAVON. Celý dej prezradzať nebudem, pretože potom by pre nikoho nebol až taký zaujímavý, a nestačilo by na to ani 5 strán časopisu. Prezradím len toľko, že v poslednej misii treba zostreliť okolo 26 rakiet, pričom posledná z nich je špeciálna raketa princa Trakhatha. Nielenže



K'TRAKH MANG je sídlo cisára Kilrathiov.





Nástup do rakety.

je nesmierne odolná, ale má aj perfektnú výzbroj. Stačí jediný presný zásah z Trakthathovej rakety, a naša raketka exploduje...

V porovnaní s Wing Commanderom 1 je druhá časť ešte o voľačo lepšia. Všetky prednosti prvej verzie zostali zachované a k nim pribudlo mnoho ďalších nových funkcií. Azda jedinou nevýhodou verzie 2 je väčšia hardwarová náročnosť. Výrobca odporúča počítač



Ak je okolo rakety uzavretý červený štvorec, je LOCKnutá.

386/25MHz s rýchlym a veľkým harddiskom. Hra sa dá sprevádzkovať aj na počítači 286/16MHz, ale tu už je animácia príliš pomalá. Na harddisku je potrebné mať aspoň 15MB voľného miesta pre inštaláciu základnej verzie. Ak chceme mať aj samplovanú reč, alebo ďalšie scenáre (oboje sa predáva osobitne), potrebujeme ešte oveľa viac miesta. Okrem rýchlosti procesora a veľkosti harddisku tiež treba mať dostatočnú kapacitu voľnej pamäte. Ak chceme vidieť Wing Commander 1 a 2 v ich plnej kráse, potrebujeme okolo 585 kB voľnej základnej pamäte a 1MB pamäte EXPAND. Ak toto nedáme hre k dispozícii, hra sa spustí, ale výbuchy budú menej kvalitné, nebude sa prenášať obraz z videovysielачky, neuvidíme ruku s riadiacou pákou, atď. Obrázky, ktoré vidíte, boli fotografované z počítača s optimálnou konfiguráciou.

Bohužiaľ, hudba a zvukové efekty sa ukázali nedajú. V tomto smere vynikajú oba Wingy azda ešte viac, ako v grafike. Väčšinou býva v hrách okrem zvukových efektov jedna hudba. Niekde sú aj tri, v adventúrach aj viac. Ale aby bolo v akčnej hre viac než 15 skladieb, to som ešte nevidel. Presný počet nemám zistený, pretože hudby sa šikovne vymieňajú podľa situácie. A to sú v hre ešte perfektné zvukové efekty a samplovaná hovorená reč. Kto chce mať všetky zvukové efekty, potrebuje kartu SOUND-BLASTER. Kto chce iba hudbu, stačí mu karta AdLib. Ak máme iba PC Speaker, počujeme len efekty v neporovnateľne horšom prevedení. Jediné, čo ma trochu mrzí je to, že vo Wingu 2 sú niektoré hudby z Wingu 1 s tým, že k nim pribudli ešte nové skladby. Pravda ale je, že každá skladba jednoducho nemá chybu, preto sa na autorov až tak nehnevám. Treba uznať, že špičkoví skladatelia, ktorých si firma na tento účel najala, stoja kopy peňazí.

Ak máme záujem iba o lietanie v rakete, nie je nutné pozerať všetky rozhovory. Tí, ktorí nevedia po anglicky, aj tak veľa neporozumejú. Klávesom SPACE sa presunieme na ďalší obrázok a klávesom ESCAPE vynecháme celý rozhovor. Hra je naprogramovaná kaskádne, takže to nie je žiadny problém.

Niekomu sa môže zdať WING COMMANDER 2 príliš ťažkou hrou, ale predsa by ju chcel prejsť. Ani toto nie je problém. Treba zadať:

#### WC2 Origin

a keď sa zjaví skupina nepriateľských rakiet, jednu treba "LOCKnúť" klávesom 'L' a stlačiť kombináciu CTRL+ALT+INS. Vzápätí všetky nepriateľské rakety vybuchnú. Rovnaký cheat platí aj pre Wing Commander 1. Takýmto spôsobom sa nedajú zničiť veľké rakety.

WING COMMANDER 2 je podľa môjho názoru celkom dokonalou hrou. Z našej rakety sa môžeme pozerať na všetky štyri strany, ako aj z pohľadu nezávislého pozorovateľa. Výbuchy majú fantastické farby, po zásahu nepriateľa z rakety odletujú súčiastky. Ak zasiahne niektorá nás, môže sa stať, že nám rozbije časť palubnej dosky a vyradí niektoré prístroje z činnosti. Okrem bežných nepriateľských rakiet bojujeme často proti veľkým zásobova-

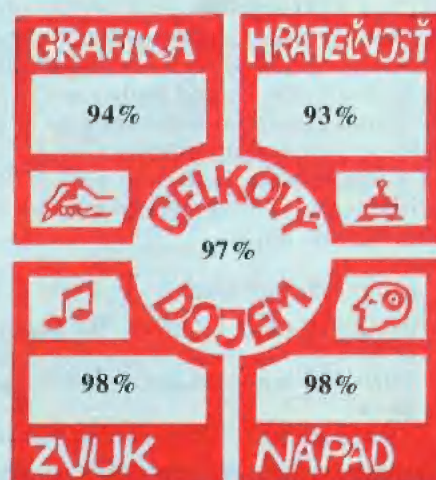


Grafika vesmíru je úžasne dokonalá. Bežne môžeme vidieť hviezdy a planety v krásnych farbách.

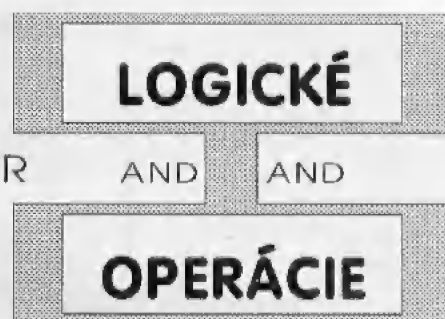
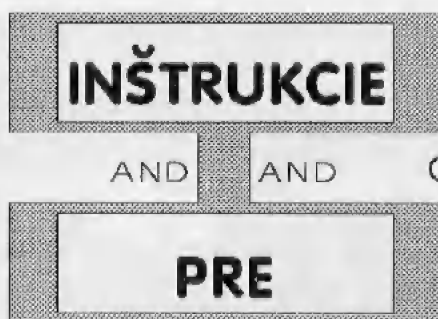
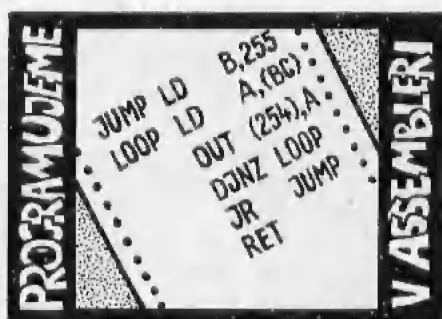
cím lodiam, alebo iným vesmírnym staniciam Kilrathiov. Aj veľké lode sú fantasticky nakreslené, že všetko vyzerá, ako vo filme. A takto by som mohol pokračovať ešte veľmi dlho. Najradšej by som Wing Commandera 2 ohodnotil na 100%, ale musím si nechať nejakú rezervu, keby v budúcnosti vzniklo ešte niečo lepšie.

- yves -

#### PC AT 286 - 486







## AND I. /LOGICKÝ SÚČIN/

Inštrukcia AND vykonáva logický súčin medzi registrom A (akumulátorom) a operandom I. tak, že vykoná logický súčin jednotlivých sebe zodpovedajúcich bitov a výsledok uloží vždy do príslušného bitu registra A. To znamená, že keď budú dva bity na rovnakej pozícii rovnako nastavené, potom bude bit na tejto pozícii v akumulátore tiež rovnako nastavený. V inom prípade bude bit nastavený na nulu.

*Najlepšie si to ukážeme na príklade:*

01100010 bin = 62 hex = 98 dek.

**AND**

11010110 bin = D6 hex = 214 dek.

**dáva**

01000010 bin = 42 hex = 66 dek.

Možné príkazy sú:

AND dd	E6
AND A	A7
AND B	A0
AND C	A1
AND D	A2
AND E	A3
AND H	A4
AND L	A5
AND (HL)	A6
AND (IX+dd)	DD A6 dd
AND (IY+dd)	FD A6 dd

Nastavenie indikátorov:

S	- 1, ak je výsledok záporný
Z	- 1, ak je výsledok nulový
H	- 1
P/V	- 1, v prípade kladnej parity
N	- 0
C	- 0

## OR I. /LOGICKÝ SÚČET/

Inštrukcia OR vykonáva logický súčet medzi registrom A (akumulátorom) a operandom I. tak, že vykoná logický súčet jednotlivých sebe zodpovedajúcich bitov a výsledok uloží vždy do príslušného bitu registra A. To znamená, že keď bude aspoň jeden z dvoch bitov na rovnakej pozícii nastavený na 1, potom bude bit na tejto pozícii v akumulátore tiež nastavený na 1. Teda iba v tom prípade, keď budú obidva bity na rovnakej pozícii nulové, bude zodpovedajúci bit v akumulátore tiež nastavený na nulu.

*K tomu tiež príklad:*

01100010 bin = 62 hex = 98 dekad.

**OR**

11010110 bin = D6 hex = 214 dekad.

**dáva**

11110110 bin = F6 hex = 246 dekad.

Možné príkazy sú:

OR dd	F6 dd
OR A	B7
OR B	B0
OR C	B1
OR D	B2
OR E	B3
OR H	B4
OR L	B5
OR (HL)	B6
OR (IX+dd)	DD B6 dd
OR (IY+dd)	FD B6 dd

Nastavenie indikátorov:

S	- 1, ak je výsledok záporný
Z	- 1, ak je výsledok nulový
H	- 0
P/V	- 1, v prípade kladnej parity
N	- 0
C	- 0

## XOR I. /EXKLUZÍVNY SÚČET/

Inštrukcia XOR vykonáva exkluzívny súčet medzi registrom A (akumulátorom) a operandom I. tak, že vykoná exkluzívny súčet jednotlivých sebe zodpovedajúcich bitov a výsledok uloží vždy do príslušného bitu registra A. To znamená, že iba v tom prípade, ak je len jeden bit na rovnakej pozícii nastavený na 1., bude vo výsledku bit tiež nastavený na 1. V inom prípade bude vo výsledku nastavená nula.

*K tomu tiež príklad:*

01100010 bin = 62 hex = 98 dekad.

**XOR**

11010110 bin = D6 hex = 214 dekad.

**dáva**

10110100 bin = B4 hex = 180 dekad.

Možné príkazy sú:

XOR dd	EE dd
XOR A	AF
XOR B	A8
XOR C	A9
XOR D	AA
XOR E	AB
XOR H	AC
XOR L	AD
XOR (HL)	AE
XOR (IX+dd)	DD AE dd
XOR (IY+dd)	FD AE dd

Nastavenie indikátorov:

S	- 1, ak je výsledok záporný
Z	- 1, ak je výsledok nulový
H	- 0
P/V	- 1, v prípade kladnej parity
N	- 0
C	- 0



# HUDBA Z BASICU



Vážená redakce,

jelikož čtu všechny strany vašeho časopisu, dostal jsem se i k rubrice ZÁZRAKY V BASICU. Po přečtení některých programů, jsem se rozhodl obohatit váš pracovní stůl o jeden program. Rozhodl jsem se pro program hudební. Je napsán ve velice zjednodušené formě, každý si ho podle libosti může upravovat, doplňovat a rozšiřovat. Po spuštění programu RUN-em se objeví hlavní menu, ve kterém si můžeme vybrat:

nalézání dat - L, uložení dat - S, konec programu -E,  
zadávaní dat - Z, přehrávání skladby - P.

Výběr L, S, E, a P je zcela jasný. Něco k zadávání dat: Nota se zadává od C - H včetně Cis - C#, Dis - D#, Fis - F#, Gis - G#, Ais - A#. Ukončení zadávání dat ko nebo KO, pomlka - p (všechny údaje zadávejte malými písmeny kromě KO kde je to jedno). OKTÁVA se zadává číslem od -5 do 5 včetně 0, při pauze (p) není oktáva důležitá.

DÉLKA se zadává přibližně takto:

šestnáctinová nota nebo pauza = 1 osminová nota nebo pauza = 2  
čtvrtinová nota nebo pauza = 4 půlová nota nebo pauza = 8  
celá nota nebo pauza = 10

Toť je asi vše o tomto programu. Váš čtenář

F. Orság

```
5 GO TO 500
10 DIM n$(500,2): DIM o(500): DIM v(500): DIM d(500): DIM o$(13,2): LET c=1
20 GO SUB f000
25 CLS : PRINT AT 0,0;"NOTA(c-h) OKT(-5+5) DELKA(v s)"
30 PRINT AT 20,0;"NOTA OKTAVA DELKA"
40 PRINT AT 21,0;" vv v"
50 FOR i=1 TO 500
60 INPUT TAB 1; LINE n$(i); TAB 15;o(i);TAB 26;d(i)
61 LET d(i)=d(i)/10
65 IF n$(i)="K0" OR n$(i)="ko" THEN GO TO 145
70 FOR x=1 TO 8
80 IF i>8 THEN PRINT AT x,0;n$(x+c);TAB 15;o(x+c);TAB 26;d(x+c);" "; GO TO 90
85 PRINT AT x,0;n$(x);TAB 15;o(x);TAB 26;d(x);" "
90 NEXT x
95 IF i>8 THEN LET c=c+1
100 FOR y=1 TO 13
110 IF n$(i)=o$(y) THEN LET k=y: GO TO 125
120 NEXT y
125 IF k=13 THEN LET v(i)=d(i)*50: LET d(i)=13: GO TO 140
130 LET v(i)=(o(i)*12)+k
140 NEXT i
145 LET d(i)=755735
150 FOR z=1 TO 500
155 IF d(z)=13 THEN PAUSE v(z): GO TO 170
156 IF d(z)=755735 THEN LET a$=INKEY$: RETURN
160 BEEP d(z),v(z)
170 NEXT z
500 CLS
510 PRINT AT 5,5;"L-LOAD DATA";AT 6,5;"S-SAVE DATA";AT 7,5;"Z-ZADAVANI DAT";AT 8,5;
"E-EXIT";AT 9,5;"P-PREHRANI SKLADBY"
520 LET a$=INKEY$
530 a$="l" OR a$="L" THEN LOAD "" DATA v(): LOAD "" DATA d(): GO TO 520
540 IF a$="s" OR a$="S" THEN SAVE "Data music" DATA v(): SAVE "Data music" DATA d(): GO TO 520
550 IF a$="z" OR a$="Z" THEN GOSUB 10: GO TO 500
560 IF a$="e" OR a$="E" THEN STOP
570 IF a$="p" OR a$="P" THEN GO SUB 150
580 GO TO 520
1000 RESTORE : FOR i=1 TO 13
1010 READ o$(i)
1020 NEXT i
1030 RETURN
1040 DATA "c","c#","d","d#","e","f","f#","g","g#","a","a#","h","p"
```



# PONUKA PROGRAMOV Z PRODUKCIE FIRMY ULTRASOFT PRE POČÍTAČE

!!!!!!!!!!!!

ZX SPECTRUM

DELTA

DIDAKTIK GAMA

DIDAKTIK M

**MANTRIK ANGLICKY (slov./čes.)** 119 Kčs  
Výuka anglického jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanejších slov a výrazov.

**MANTRIK NEMECKY (slov./čes.)** 119 Kčs  
Výuka nemeckého jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanejších slov a výrazov.

**MANTRIK EDITOR-PROFESOR** 119 Kčs  
Tvorba vlastných výukových súborov Mantrik, v ľubovoľnom jazyku používajúcom latiniku. V cene je zarátaný podrobný tlačенý manuál.

**ZX-7** \* 149 Kčs  
Tvorba až 8-kanálovej polyfonickej hudby! Program sa môže stať výborným spoločným a pomôcť pri výuke hry na klávesové nástroje.

**DATALOG 2 TURBO** 199 Kčs  
Jedna z najlepších databáň na ZX Spectrum. Profesionálna obsluha cez ponukové menu. V cene je zarátaný podrobný tlačенý manuál.

**M.R.S.** 199 Kčs  
Najznámejší assembler a disassembler u nás. Program potrebný pre tvorbu v strojovom kóde. V cene je zarátaný podrobný tlačенý manuál.

**TEXT MACHINE** # 289 Kčs  
Kvalitný textový editor, ktorý premení Váš počítač na elektronický písací stroj. Tlač je možná na všetkých známych tlačiarňach.

**SCREEN MACHINE** # 289 Kčs  
Profesionálny grafický editor, umožňujúci tvorbu a editáciu statických obrázkov. V cene je zarátaný podrobný tlačенý manuál.

**DTP MACHINE UTILITY** # 259 Kčs  
Súbor množstva neoceniteľných podprogramov, ktoré podstatne rozširujú možnosti programu TEXT MACHINE. (Tvorba rámkov, semigrafiky)

**DTP MACHINE PROFESIONAL PACK** # 739 Kčs  
Kompletný systém DESK TOP PUBLISHING, ktorý sa skladá z predošlých troch programov. Pri kúpe DTPM PP ušetríte takmer 100 Kčs!

**BABY MANTRIK ANGLICKY (slov./čes.)** 119 Kčs  
Program nadväzuje na známu sériu výukových programov, je však určený hlavne pre deti. Okrem textu vyučovanej výrazy aj zobrazuje!

**SOUNDTRACKER** 279 Kčs  
Vysoko profesionálny program pre tvorbu trojkanálovej hudby na čipe AY-3-8912. Nenahraditeľný doplnok k zvukovému interface MELODIK.

**TUITION** 249 Kčs  
Prepracovaný systém na výuku programovacieho jazyka BASIC. Obsahuje množstvo výukových lekcii a názorných praktických príkladov.

**F.I.R.E.** 89 Kčs  
Vesmírna SCI-FI akčná hra z dielne známeho pražského programátora Františka Fuku. Kozmický koráb na ťažkej a nebezpečnej púti.

**BUKAPAO** 89 Kčs  
Komunikačná hra doplnená farebnou grafikou. Stáivate sa členom odnože mafie-COSA NOSTRY, s cieľom zneškodniť prezidenta ostrova.

**CHROBÁK TRUHLÍK** 89 Kčs  
Komunikačná hra doplnená farebnou grafikou. Chrobák Truhlík sa snaží uniknúť zo zbierky muzejných exponátov šialeného profesora.

**TETRIS 2** 119 Kčs  
Podstatne vylepšená verzia svetoznámej hry. Obsahuje možnosť súčasnej hry dvoch hráčov a množstvo nových prvkov, vylepšujúcich hru.

**LOGIC** 89 Kčs  
Známa spoločenská hra LOGIC (MASTER MIND). Treba uhádnuť kombináciu farebných kolíkov. Hra dvoch hráčov alebo hráč proti počítaču.

**RYCHLÉ ŠÍPY 1** 89 Kčs  
Prvá časť príbehu nazvaná ZÁHADA HLAVOLAMU. Pátranie po stratenom tajuplnom hlavolame 'JEZEK V KLECI' a ďalšie dobrodružstvá.

**RYCHLÉ ŠÍPY 2** 89 Kčs  
Druhá časť hry nazvaná STÍNADLA SE BOUŘÍ. Návrat do tajupnej štvrte nazvanej Stínadla, získanie záhadného hlavolamu Ježek v kleci.

**STAR DRAGON** 89 Kčs  
Klasická ploňografická hra s námietom SCI-FI. Kozmická loď bojuje s civilizáciou robotov, ktorá predstavuje nebezpečenstvo pre Zem.

**ATOMIX** 89 Kčs  
Akčná kombinačná hra na logické myslenie. Skladanie molekúl rôznych zlúčenín z atómov. Hra zároveň zoznamuje so základmi chémie.

**DOUBLE DASH** 89 Kčs  
Hra čerpá z námietu známej hry BOULDER DASH. Dvaja kritikovia v podzemí zbierajú diamanty. Obsahuje možnosť súčasnej hry dvoch hráčov.

**JET-STORY** 89 Kčs  
Klasická ploňografická hra s námietom SCI-FI. Kozmický koráb na ťažkej a dôležitejšej misií v rozsiahlom podzemí nepriateľskej planéty.

**HEXAGONIA** 89 Kčs  
Akčná kombinačná hra na logické myslenie. Voľne pokračovanie preslávenej hry ATOMIX, pribudlo množstvo úplne nových vylepšení.

**CESTA BOJOVNÍKA** 119 Kčs  
Akčná bojová hra, prvá tohto druhu u nás. Boj s nebezpečnými príšerami štýlom KARATE a orientácia v značne rozsiahlom bludisku.

**SKLADAČKA** 89 Kčs  
Komunikačná hra s netradičným ovládaním na námiet rovnomennej detektívky ED MC BAINA. Hra zaručuje zábavu pre mladých i starších.

**NOTORIK** 119 Kčs  
Akčná hra s peknou ploňofarebnou grafikou. Pomôžte nájsť punkerovi Fredovi sudy s vínom, ktoré pred ním schovala jeho nepravňá žena.

**JAMES BOND OCTOPUSSY** 119 Kčs  
Ploňografická hra s prvkami hier adventure. Neohrozený agent 007 sa snaží odhaliť gang nebezpečných pašerákov vzácných predmetov.

**CRUX 92** 119 Kčs  
Logicko-akčná ploňografická hra s námietom z oblasti SCI-FI. Kozmonaut musí potlačiť veľkú vzburu robotov na kozmickej základni.

**PRVÁ AKCIA** 149 Kčs  
Akčná ploňografická hra so zaujímavým námietom. Mladý policajt stojí pred zložitou úlohou: zneškodniť 10 teroristov, vylupujúcich banku.

**PHANTOM F4** 149 Kčs  
Akčná ploňografická hra s peknou grafikou. Špeciálne vyvíjený člen protiteroristického komanda bojuje proti presile nepriateľov.

**PHANTOM F4 II.** 149 Kčs  
Úspešné pokračovanie predošlej hry. Po oslobodení rukojemníčky sa musí náš hrdina prebojovať s nepriateľmi obsadeného ostrova.

**MEGAMIX 1 AXONS, GALACTIC GUNNERS** 119 Kčs  
Prvý komplet dvoch hier s rovnakým námietom. Dve klasické SCI-FI vesmírne strielačky na jednej kazete za cenu jedného programu!

**SHERWOOD** 199 Kčs  
Stratégičko-akčná hra čerpajúca z legendy o zbojníkovi menom ROBIN HOOD. Hra predstavuje vrchol programátorského umenia na Didaktiku.

**PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV** 179 Kčs  
Prvá časť z pripravovanej série veselých príhod svetobežníka mexičana PEDRA. Skvelou grafikou a prevedením pripomína sériu hier DIZZY.

**PICK OUT 2** 149 Kčs  
Netradične spracované počítačové PEXESO s tromi sadami kariet. Hru môžu hrať dvaja hráči proti sebe, alebo jeden hráč proti počítaču.

**ŠACH - MAT** 149 Kčs  
Prvý šachový program na Didaktik z domácej produkcie. Pri meraní síl s počítačom si môžete navoliť až 10 stupňov ťažkosti hry.

**KLIATBA NOCI** 199 Kčs  
Akčná hra s prvkami romantiky a hororu. Že o zábavu budete mať postarané, zaručuje názov firmy, ktorá ju vytvorila: MICROTÉCH SYSTEMS.

**KOMANDO 2** 199 Kčs  
Akčná bojová hra s priestorovou grafikou. Úlohou vojaka je prebojovať sa cez 8 rádioaktívne zamorených území k pripravenej helikoptére.

# program nie je k dispozícii na kazete

\* program nie je k dispozícii na diskete

Programy z ponuky dodávame výhradne na originálnych kazetách, alebo disketách na dobierku a k cene účtujeme poštovné.

Objednávky posielajte na adresu: ULTRASOFT, P.O. BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15



**ULTRASOFT autorizovaný distribútor firiem**  
**OCEAN Ltd, DOMARK Ltd a GREMLIN Ltd uvádza na český a slovenský trh:**  
**PONUKE NAJLEPŠÍCH PROGRAMOV NAJZNÁMEJŠÍCH**  
**SOFTWAREVÝCH FIRIEM Z VEĽKEJ BRITÁNIE**

TITUL	SPECTRUM/DIDAKTIK KAZETA	SPECTRUM 128K KAZETA	C64 KAZETA	C64 DISK	AMIGA	ATARI ST	IBM PC
<b>OCEAN SOFTWARE LIMITED</b>							
A-Train	-	-	-	-	-	1489	-
Addams Family	-	399	399	599	969	969	-
Battle Command	-	-	-	599	969	969	1119
Cool World	-	-	399	599	969	-	-
Darkman	-	399	399	599	929	929	-
Elf	-	-	-	-	929	929	1119
Epic	-	-	-	-	-	1119	1299
Eschala the Games '92	-	-	-	-	1119	1119	1299
F3D Retaliator	-	-	-	-	969	969	1299
Hook	-	-	399	599	969	969	-
Hudson Hawk	-	399	-	-	969	969	-
Lethal Weapon	-	-	-	-	969	-	-
Lost Patrol	-	-	-	-	969	969	-
Midnight Resistance	-	369	369	559	-	-	-
NARC	-	399	399	599	969	969	-
Navy Seals	-	-	-	-	969	969	-
Nightbreed the Action Game	-	399	399	599	969	969	-
Nightbreed the Movie	-	-	-	-	969	969	-
Pang	-	399	-	-	969	-	-
Parasol Stars	-	-	-	-	969	1119	-
Plotting	-	399	-	-	969	969	-
Pushover	-	-	-	-	969	969	-
Puznic	-	399	-	-	-	-	1119
Rainbow Islands	-	369	369	559	-	-	1119
Robocop 1	-	399	-	-	969	-	-
Robocop 3	-	-	-	-	969	969	1119
Roboport	-	-	-	-	1119	-	-
SCI	-	399	369	599	969	969	-
Shadow Warrior	-	369	-	-	-	-	-
Sim Ant	-	-	-	-	-	-	1299
Sim Earth	-	-	-	-	1299	-	1529
Simpsons	-	399	399	599	969	969	1119
Sly Spy	-	369	-	-	-	-	-
Smash TV	399	369	399	599	969	969	-
Space Gun	-	399	399	599	969	969	-
Terminator 2	-	399	399	599	-	-	1119
Toki	-	-	-	-	-	929	-
Total Recall	-	399	-	-	969	969	-
Wild Wheels	-	-	-	-	-	969	1119
Wizkid	-	-	-	-	969	969	1119
WWF Wrestlemania	-	489	489	599	969	969	1119
100% Dynamite	559	-	559	669	-	-	-
Afterburner, Double Dragon, Last Ninja 2, Wee le Mans	-	-	-	-	-	-	-
2 Hot 2 Handle (Kolekcia 4 hier za super cenu!)	-	599	599	749	1119	1119	-
Golden Axe, Total Recall, Shadow Warrior, Super off Road Racing	-	-	-	-	-	-	-
The Dream Team (Kolekcia 3 hier za super cenu!)	559	-	559	749	969	929	1119
Terminator 2, The Simpsons, WWF Wrestlemania	-	-	-	-	-	-	-
Game Set & Match 2 (Kolekcia 10 hier za super cenu!)	489	-	489	669	-	-	-
N.Falcons Golf, I.Bothams Cricket, S.Davie's Snooker, Matchday 2, Supersprint, Basketmaker, Winter Olympiad, Superbowl, Track & Field, Champion Sprint,	-	-	699	799	1199	1199	-
Hollywood Collection (Kolekcia 4 hier za super cenu!)	699	-	-	-	-	-	-
Robocop, Indiana Jones and Last Crusade, Batman the Movie, Ghostbusters 2	599	-	559	-	-	-	-
The In Crowd (Kolekcia 8 hier za super cenu!)	-	-	-	-	-	-	-
Platoon, Predator, Barbarian, Combat School, T.Renegade, Gryzor, Karnov, Crazy Cars	-	-	-	-	-	-	-
Magnum Four (Kolekcia 4 hier za super cenu!)	-	-	-	-	1159	1159	-
Afterburner, Double Dragon, Operation Wolf, Batman the Caped Crusader	399	-	399	599	799	799	-
Ninja Collection (Kolekcia 3 hier za super cenu!)	-	-	-	-	-	-	-
Shadow Warrior, Double Dragon, Dragon Ninja	599	-	599	749	1159	1159	-
Power Up (Kolekcia 5 hier za super cenu!)	-	-	-	-	-	-	-
Altered Beast, Turricon, Chase HQ, X-Out, Rainbow Islands	-	-	399	599	749	749	-
Rainbow Collection (Kolekcia 3 hier za super cenu!)	-	-	-	-	-	-	-
New Zealand Story, Rainbow Islands, Bubble Bobble	-	-	399	599	799	799	-
Sports Collection (Kolekcia 3 hier za super cenu!)	399	-	399	599	799	799	-
Pro Tennis Tour, Run the Gauntlet, World Cup Soccer (Italia '90)	-	-	-	-	-	-	-
Superfighter (Kolekcia 3 hier za super cenu!)	559	-	559	749	969	969	-
Final Fight, Pitfighter, WWF Wrestlemania	-	-	-	-	-	-	-
<b>DOMARK SOFTWARE LIMITED</b>							
3D Construction Kit 2.0	-	-	-	-	1659	1659	1659
AV 8B Harrier Assault	-	-	-	-	1329	1329	1329
Championship Manager	-	-	-	-	829	829	999
Columbus	-	-	-	-	-	-	999
Deluxe Trivial Pursuit	-	-	-	-	-	-	999
European Football Champ	-	-	-	-	859	859	-
Head to Head	-	-	-	-	1139	1139	1329
International Rugby Challenge	-	-	-	-	859	859	929
Pitfighter	399	-	399	499	829	829	969
Prince of Persia	-	-	-	-	829	829	829
Rampart	-	-	369	499	859	859	-
Shadowlands	-	-	-	-	999	999	999
Super Space Invaders	-	399	399	499	829	829	999
Trivial Pursuit	-	-	-	-	659	659	-
PC Games Collection (Kolekcia 5 hier za super cenu!)	-	-	-	-	-	-	1329
Castle Master, Hard Drivin' 2, Trivial Pursuit, MIG-29 Fulcrum, Escape from the Planet of the Robot Monsters	-	-	-	-	-	-	-
<b>GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED</b>							
3D Tennis	249	249	249	369	499	499	-
Boxing Manager	249	249	249	369	499	499	-
BSS Jane Seymour	-	-	-	-	619	619	-
Cloud Kingdoms	-	-	-	-	499	499	-
Combo Racer	-	-	-	-	499	499	-
Daemongate - Dorovans Key	-	-	-	-	1499	1499	1659
Footballer of the Year 2	249	249	249	369	499	499	-
Horror Zombies	-	-	-	-	499	499	-
Impossible	249	249	249	369	499	499	-
Jahangir Khan Squash	249	249	249	369	499	499	-
James Pond	-	-	-	-	499	499	-
Kid Gloves	-	-	-	-	499	499	-
Lotus 3 - The Ultimate Challenge	-	-	-	-	1079	1079	-
Lotus Esprit Turbo Challenge	249	249	249	369	619	619	-
Manchester United	249	249	249	369	619	619	749
Manix	-	-	-	-	499	499	619
Mindbender	-	-	-	-	499	499	-
Moonshine Racers	-	-	-	-	499	499	-
Narco Police	249	249	249	369	499	499	619
Nigel Mansell's World Champ.	459	459	459	689	1249	1249	1449
Premier Manager	-	-	-	-	1079	1079	1249
Resolution 101	-	-	-	-	499	499	-
Shadow of the Beast	249	249	-	-	-	-	-
Shoot 'em up Construction Kit	-	-	299	369	619	619	-
Space Crusade	-	-	-	-	-	-	1249
Supercars	249	249	249	369	499	499	-
Supercars 2	-	-	-	-	619	619	-
Switchblade	249	249	249	-	-	-	-
Switchblade 2	-	-	-	-	619	619	-
Team Suzuki	-	-	-	-	499	499	-
Thunderstrike	-	-	-	-	499	499	-
Toyota Celica GT4 Rally	249	249	-	-	499	499	619
Ultimate Golf	-	-	299	369	619	619	749
Venus the Flytrap	-	-	-	-	499	499	-
Voodoo Nightmare	-	-	-	-	499	499	-
Zool - Ninja of the Nth Dimension	-	-	-	-	1079	1079	-
Chart Attack (Kolekcia 5 hier za super cenu!)	699	699	-	-	-	-	-
Lotus E.T.Challenge, Impossible, Shadow of the Beast, Supercars, Ghouls & Ghosts	-	-	-	-	-	-	-

Všetky programy z ponuky dodávame v originálnej anglickej verzii. Objednávkový lístok nájdete na strane 38.

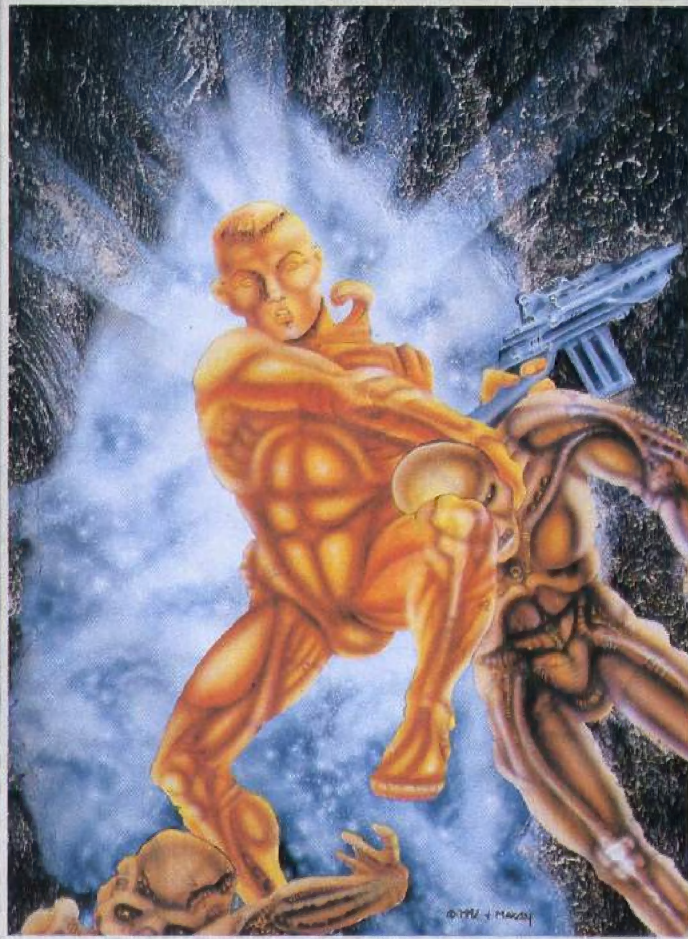
Veľkoodberateľom poskytujeme výhodné množstevné zľavy. Blížšie informácie získate na adrese: ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15







# CRUX 42



INTELIGENCIA ČLOVEKA

PROTI

CHLADNEJ LOGIKE POČÍTAČA

ZX SPECTRUM  
DELTA

**ULTRASOFT**

DIDAKTIK GAMA  
DIDAKTIK M



# 2-HOT 2-HANDLE

ŠPECIÁLNY BALÍK ŠTYROCH ZNÁMYCH AKČNÝCH HIER S NÁZVOM

# 2-HOT 2-Handle



ocean



ocean

SPECTRUM 128K  
COMMODORE 64  
AMIGA & ATARI ST

ULTRASOFT